

17 F
notre grand TEST LOGIQUE
ISSN 0247-1132
jeux & stratégie
TOUS LES DEUX MOIS
n°28
DES JEUX POUR TOUT L'ETE
Il y a un personnage de trop dans cette scène. Lequel ? (solution page 3)



Fief, de 2 à 6 joueurs.

Bon de commande

à découper ou recopier et adresser à Jeux & Stratégie, 5 rue de la Baume 75008 PARIS.

Je désire recevoir ..... exemplaires du jeu Fief au prix de : 120 F (étranger 144 F).

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux & Stratégie par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat-lettre.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.



JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie

N° 5 Jouez avec votre calculette. L'ordinateur et les jeux. **Display.** 2 joueurs - jeu de parcours.

N° 8 Jouez avec les couleurs. Le Backgammon. Diplomatie. **Tétrachia.** 6 joueurs - jeu d'alliance

N° 10 Jeux de casino. Calculez votre Q.J. **El Dorado.** 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 11 Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes **Annexion.** 2 joueurs - wargame.

N° 12 Le solitaire. Trente casse-tête **Chimèras.** 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure

N° 13 Les labyrinthes Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube. **Randonnée.** 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 14 Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques. **Délire à la cantine.** 2 à 4 joueurs, wargame

N° 15 Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. **La route des Indes.** 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

N° 16 Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames. **Fric-Frac.** 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

N° 17 Jouez avec votre micro-ordinateur. **Marcanaires et paysans.** 2 à 3 joueurs wargame.

N° 18 Les jeux de rôle. Donjons et dragons. **Oméga.** 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique

N° 19 Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief. **Double-jeu.** 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance

N° 20 Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. **Aéropostale.** 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 21 Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits **La campagne de Russie.** 2 joueurs, wargame.

N° 22 Les nouvelles batailles navales Un mini-jeu de rôle. **Galapagos.** 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 23 Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs **Bait-roll.** 2 joueurs - jeu de simulation.

N° 24 Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un "prêt-à-programmer" sur votre micro. **Cortège officiel.** 2, 3 ou 4 joueurs - jeu de simulation.

N° 25 Jouez au détective. Menez l'enquête **La guerre de Vendée.** 2 joueurs, wargame.

N° 26 La S.F. et ses jeux. 18 pages de plus d'initiation et de détente. **Mutants.** 2 à 4 joueurs. Wargame

N° 27 Jouez dans la ville. Belote : la règle officielle. **Cosmopoly... Megatopoly.** 2 à 4 joueurs "Multi-Jeux".

Et dans tous les numéros de Jeux et Stratégie, vous retrouverez les rubriques :

- jeux & joueurs
- questions de logique
- cryptographie
- jeux & casse-tête
- cartomanie (depuis le n° 6)
- ludotique (depuis le n° 9)
- logiciel en basic (depuis le n° 19)
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le n° 24).

LE HORS SERIE DE JEUX & STRATEGIE
MEGA : un grand jeu de rôle prêt à jouer **25 F**

COFFRET Reliure pour classer 6 numéros **45 F**

COFFRET COMPLET 83
Les 6 numéros de l'année dans leur coffret reliure **110 F**
La collection 82 est également disponible.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

....

Soit .... numéros à **17 F** l'un franco (étranger 20 F)

- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F)
- Coffret reliure .... à **45 F** franco (étranger 50 F)
- Coffret complet année 83 .... année 82 .... à **110 F** l'un franco (étranger 130 F)

Ci-joint mon règlement total de ....F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie. Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

JS 28

Jeux & Stratégie n° 28
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar



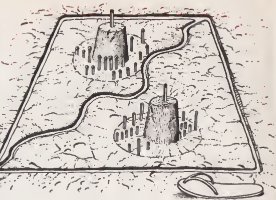
Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix,
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Marketing
et développement :
Patrick Springora
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de :
Bernadette Durisch
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563-01-02
Directeur de la publicité :
Jean-Noël Denis

OJD 1980

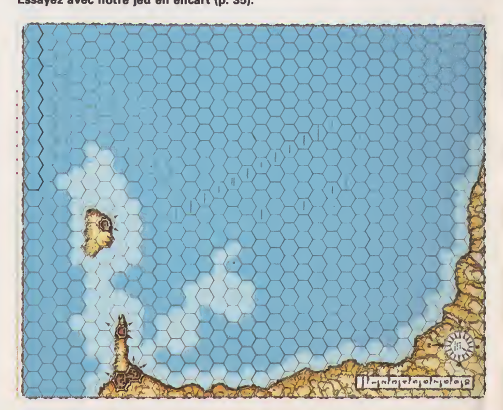
Les châteaux de sable aussi se prennent d'assaut. A vous de faire la preuve de vos dons de stratège.
Des jeux pour tout l'été pour ceux qui ne veulent pas bronzer idiot (p. 12).



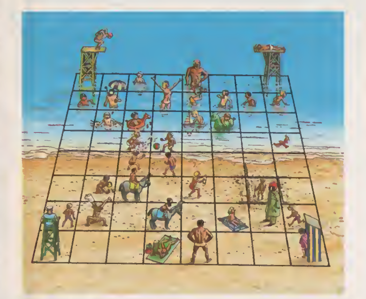


Les Zazas mentent, mais pas les Yoyos. Mais alors qui lit *Jeux & Stratégie?*
Voici l'un des 80 problèmes de notre grand test : « êtes-vous doué pour les tests? » (p. 26).

Aboukir : la flotte de Bonaparte est coulée par les Anglais. Auriez-vous mieux fait que les amiraux français?
Essayez avec notre jeu en encart (p. 35).



Avez-vous trouvé l'intrus qui se cachait sur notre couverture?
Non? Il est vrai que c'était difficile.
Mais comme ça?



Toujours pas? Et sur la photo ci-dessous?



Ah oui Bien sûr, c'est le pion noir sur la dernière rangée. Donc...

Eh oui, les joyeux vacanciers de notre couverture mimaient une partie d'échecs. Reconnaissez-vous les Rois, les Dames, les Tours, les Cavaliers, les pions et bien sûr les Fous? Le personnage en trop était donc le petit garçon (pion) dans l'eau entre le plongeur de gauche et le « monsieur-muscle » du centre.

(dessin Claude Lacroix - conception Alain Ledoux).

n°28



Alex Randolf : la passion d'inventer

Les inventeurs de jeux qui, dans le monde, vivent de leur passion, doivent se compter sur les doigts d'une main. Alex Randolf est l'un des plus célèbres d'entre eux. Pourtant cet américain aux cheveux d'argent est bien peu connu en France. Ses jeux eux-mêmes y sont, fort curieusement, à peu près introuvables. A part, peut-être, l'extraordinaire *Twixt*... Et encore!

De passage à Paris, Alex Randolf est venu nous montrer sa dernière petite merveille, *Geister* (Fantômes, en Allemand). En attendant (impatiemment) que ce jeu soit disponible en France et que nous puissions en publier un banc d'essai, nous avons posé quelques questions à l'inventeur :

J. & S. : Depuis quand inventez-vous des jeux?

Alex Randolf : Depuis toujours. Enfant, c'est toujours moi que l'on chargeait de trouver de nouveaux jeux, d'expliquer les règles ou même simplement de délimiter le terrain. J'ai toujours inventé des jeux... et joué!

J. & S. : Et ensuite...

A.R. : Ensuite ce fut la guerre. Je fus mobilisé en Afrique du Nord dans les services de renseignements américains. Quel jeu! Une sorte de gigantesque jeu de logique, type *Master Mind* mais où les joueurs pouvaient, et devaient, se donner des informations inexactes!

J. & S. : Votre premier « vrai » jeu?

A.R. : Les pentominos! je travaillais dans la publicité où je m'occupais de « mailings ». J'ai donc beaucoup réfléchi aux problèmes de pliage et j'ai inventé un jeu de pliage avec les formes constituées de cinq carrés. Ce n'est qu'après que j'ai appris que Solomon W. Golomb avait inventé les pentominos plusieurs années auparavant. Et par la même occasion, j'ai découvert qu'il y avait douze pentominos différents et non onze... comme je le croyais : j'avais oublié le « I » où les cinq carrés sont alignés!

J. & S. : votre premier « best-Seller »?

A.R. : *Twixt,* bien sûr, qui date de 1960. Mais depuis, mon plus gros succès a été *Sagaland* (Ravensbürger).

J. & S. : Votre jeu préféré?

A.R. : *Corona,* qu'on ne trouve plus mais qui va bientôt être réédité. Un vrai jeu philosophique : une réflexion sur le hasard.

J. & S. : Vos jeux favoris : tout d'abord les classiques...

A.R. : Les échecs et le poker. Les échecs « occidentaux » mais surtout le shogi, les échecs japonais que j'ai découverts pendant les six ans que j'ai passés au Japon.

J. & S. : Et parmi les créations de vos confrères?

A.R. : *Diplomacy, Risk, Le Lièvre et la Tortue, Acquire, Sygma File...*

J. & S. : Votre prochain jeu?

A.R. : Un jeu de guerre. Mais pas un « wargame ». Un jeu, non sur le simple rapport de force, mais surtout sur le courage. Ce sera le premier jeu de bluff sur plateau.

J. & S. : Comment tester un jeu avant de le présenter à un éditeur?

A.R. : C'est simple. A Venise j'ai dans mon appartement un superbe circuit de petites voitures électriques. J'invite mes jeunes amis du cercle d'échecs à venir y jouer. Mais auparavant je leur propose d'essayer mon nouveau jeu. Et je m'en vais. Si au bout d'une heure ils n'ont pas rejoint le circuit, le jeu est bon. Mais s'ils ne mettent que cinq minutes à me réclamer les commandes des bolides, je n'ai plus qu'à jeter ma « géniale » invention à la poubelle!

J. & S. : Comment invente-t-on un jeu?

A.R. : Laissez-moi commencer par une anecdote. Un jour je demandais à un maître de shogi quel était le plus beau jeu. Il me répondit : *« le shogi est le jeu le plus merveilleux inventé par l'homme ».* Je lui demandai : *« ... et le go? ».* Il me répondit *« le go est la plus grande découverte de l'homme ».* Là est la vérité : on n'invente pas un jeu, on découvre dans la « réalité » une structure, une forme qui se prête à un jeu, c'est-à-dire à un formalisme des règles et une schématisation du terrain. On crée de nouvelles relations.. On n'invente rien!

Devenez champion de France avec J. & S.

PENTE

Pour devenir champion de France de ce jeu stratégique traditionnel (Gomoku-Ninuki) mais tout récemment édité en France *(Miro-Meccano)*, commencez par résoudre le problème de la page 69. C'est ainsi que vous gagnerez votre inscription. Pour la suite, rendez-vous en octobre (vous aurez tous les renseignements dans notre numéro 29).

OTHELLO

Pour devenir cette fois champion du monde la méthode est plus longue. La voici en détail :

1. lire la rubrique de François Pingaud, ancien champion de France dans chaque numéro de *J. & S.* (dans celui-ci page 83).
2. lire le livre du même F.P. dans la collection *J. & S.* aux *éditions du Rocher*, disponible dans toutes les bonnes librairies ou par correspondance (voir bon de commande page 34).
3. découper le bon d'inscription (page 113), le remplir et l'expédier à l'adresse mentionnée.
4. se qualifier dans l'une des éliminatoires suivantes : Samedi 15 septembre, Boulogne-Billancourt et Lyon; Dimanche 16 septembre, Strasbourg; Samedi 22 septembre, Marseille; Dimanche 23 septembre, Lille; Samedi 29 septembre, Nîmes et la Roche-sur-Yon; Dimanche 30 septembre, Reims; Samedi 6 octobre, Paris et Toulouse.
5. Remporter la finale du 13 octobre à Paris (voyage payé pour les finalistes de province et devenir champion de France.
6. Gagner ainsi son billet pour Melbourne où se disputeront les championnats du monde les 27 et 28 octobre... et les remporter!

TROPHÉE Jeux & stratégie 84

Échecs

N'oubliez pas que l'inscription au « Trophée » est gratuite et ouverte à tout tournoi de parties rapides homologué par la Fédération Française des Échecs. Signalons à ce sujet que ces tournois à IPR (Indice de Parties Rapides) sont devenus depuis peu tournois à INJES (Indice National du Jeu d'Échecs Semi-Rapide)... ce qui ne change d'ailleurs pas grand chose!

Derniers résultats reçus :

• Valleroy (14 et 15 avril) : 22 joueurs, 21 rondes.
1er Thiel 18,5; 2e Deiler 18; 3e Benoit 17; 4e Salomon 17; 5e Lasselin 16,5; 6e Creton 15; 7e Bram 14,5; 8e Collin 14; 9e Braussen 13,5; 10e Guelen 13; 11e Phillipe 13.

• Saint-Malo (1er mai) : 38 joueurs, 7 rondes.
1er Boulard 6,5; 2e Richard 6; 3e Gauthier 5,5; 4e Brault 5; 5e Gouret 5; 6e Rogemont 5; 7e Souty 5; 8e Gaillet 5; 9e Vantillard 4,5; 10e Terrien 4; 11e Lages 4; 12e Bauju 4; 13e Germond 4; 14e Lepage 4; 15e Jamet 4; 16e Baujin 4; 17e Horel 4; 18e Deceneux 4; 19e Forget 4.

• Bollène (20 mai), Championnat de Vaucluse de parties semi-rapides : 54 joueurs, 7 rondes.
Tournoi principal :
1er Salus 6; 2e Passchier 5,5; 3e Baldy 5,5; 4e Guadalpi 4,5; 5e Montaignac 4; 6e Rieu 3,5; 7e Dijon 3,5; 8e Pont 3,5; 9e Mesli 3,5; 10e Bernard 3; 11e Kermann 3; 12e Monteils 3; 13e Diaz 2,5; 14e Tchaves 2; 15e Bourella 2; 16e Bussutil 1.
Tournoi accesion :
17e Servignat 6; 18e Thomas 5,5; 19e Armand 4,5; 20e Guadalpi 4,5; 21e Capiaux 4,5; 22e Bello 4; 23e Faisse 4; 24e Breysse 4; 25e Stassi 4; 26e Bertrand 3,5; 27e Rigaud 3,5.

• Ezanville (26 et 27 mai), 1er open semi-rapide : 47 joueurs, 9 rondes.
1er Renet 7,5; 2e Scholz 7,5; 3e Sellos 7; 4e Belkhodja 7; 5e Boudre 7; 6e Hartereau 6; 7e Jean 6; 8e Neiman 6; 9e Birmingham 6; 10e Renaud 6; 11e Cloarec 5,5; 12e Pernet 5,5; 13e Fourmiguier 5,5; 14e Baucher 5; 15e Barthelot 5; 16e Chitrit 5; 17e Derouineau 5; 18e Bouland 5; 19e Lemoine 5; 20e Blancon 5; 21e Fauvet 5; 22e Bardin 5; 23e Feaureau 4,5; 24e Jupin 4,5.

• Épinal (28 et 29 mai), marathon d'échecs : 26 joueurs, 20 parties
1er Geetsch 17; 2e Rugh 16,5; 3e Thiel 16; 4e Bessler 14; 5e Deiller 14; 6e Foune 13,5; 7e Varga 13,5; 8e Wiedenhoff 12,5; 9e Simon 12,5; 10e Mensch 12; 11e Bodel 11; 12e Joly 11; 13e Klipper 11.

Les points marqués dans le cadre du Trophée *Jeux & Stratégie* ne sont pas indiqués. En effet plusieurs cas restent à trancher en coordination avec la FFE : certains tournois n'ont pas entièrement satisfait aux conditions du règlement (moins de 30 joueurs...).
Mais tout sera réglé avant le grand tournoi final qui se déroulera en automne dans le cadre du Festival d'Échecs de Paris.

Patrick Lancman Champion de France de Tarot 1984

Le IXe Championnat de France de Tarot, qui s'est déroulé à Rochefort-sur-Mer du 27 avril au 1er mai s'est terminé sur la victoire d'un joueur nouveau venu à la compétition, Patrick Lancman, d'Angoulême, qui a très nettement dominé l'épreuve.
Ce Championnat de France 1984 a été l'occasion du plus grand rassemblement national de joueurs de Tarot, avec plus de mille joueurs sur huit tournois et une impressionnante efficacité du système informatique de la FFT.
Patrick Lancman devance le Parisien Jean-Claude Bourdon, 1er joueur du



classement national et Georges Vinot, d'Angers. Parallèlement, se déroulaient les challenges par Séries qui ont vu les victoires des Parisiens Thierry Bonnion, en 1re Série, Roger Sabetta, en 2e Série, et de l'angevin Serge Barcello en Espérance.

Poitiers en pointe

Du 3 au 7 octobre se dérouleront à Poitiers les journées du jouet de pointe. Et du jeu, bien évidemment!
Grande exposition, conférences, séminaire destiné aux enseignants marqueront cette manifestation. Éditeurs et, pourquoi pas, inventeurs indépendants sont chaudement invités à venir montrer leur dernières petites merveilles.
A signaler que trois parrains prestigieux se sont associés à cette initiative : *TF1*, *Pif* pour les plus jeunes joueurs et... *Jeux & Stratégie* pour les autres!
Pour tous renseignements, contacter Halogène – Agnès Bauche communication, 17, rue de la Baume, 75008 Paris, tél. : 359-77-55.

jeux & stratégie a joué pour

REMUE-MÉNINGES

(Miro Meccano)

matériel :
– un plateau de jeu en carton épais, présentant une piste circulaire et six chemins se rejoignant au centre. Au total 73 cases coloriées (et illustrées) où chaque couleur représente l'un des thèmes abordés par les questions : géographie, divertissement, histoire, arts et littérature, sciences et nature, sports et loisirs;
– un dé;
– 1 000 cartes « questions-réponses », rangées dans deux boîtes en carton fort, regroupant au total 6 000 questions et réponses;
– 6 pions de couleurs différentes – les « camemberts » – dont l'intérieur est divisé en 6 secteurs pouvant recevoir chacun des pions plus petits, eux-mêmes en forme de secteur : les « triangles »;
– 36 triangles;

principe : le déplacement d'un pion à l'aide du résultat d'un dé fait aboutir sur des cases de couleur; le joueur subit alors le jeu des questions-réponses et poursuit ou non son déplacement selon sa réussite;

but du jeu : être le premier des joueurs à faire revenir son pion dans la case centrale (départ et arrivée) et à répondre avec succès à l'ultime question;

le jeu : à la suite d'un lancer de dé, le joueur en phase déplace son « camembert » (vide au début du jeu); l'un de ses adversaires tire une carte et lui pose la question correspondant à la couleur sur laquelle il se trouve. S'il répond correctement, il peut relancer le dé et poursuivre sa route. S'il échoue, le joueur suivant prend la relève et procède de même. Le plus important est de répondre correctement à une question lorsque le pion se trouve sur l'une des six cases « quartiers généraux ». Car alors, le joueur obtient un « triangle » de couleur qu'il insère immédiatement dans son « camembert ». Quand les six secteurs du camembert sont remplis, le joueur peut alors revenir sur la case centrale. Il répond à une dernière question dont le thème est choisi par tous ses adversaires. S'il répond correctement il gagne la partie, sinon, il continue ses déplacements.

commentaire :
Remue-méninges est l'adaptation française d'un jeu qui connaît un grand succès au Canada où il a été déclaré « Jeu de l'année 83 ». Les auteurs ont voulu faire avant tout un jeu de société; un jeu « pour passer un bon moment ». Et en ce sens, ils ont parfaitement réussi. Bien sûr, tactique et stratégie ne trouvent pas là leur terrain de prédilection.
Les questions et les réponses proposées sont parfois sujettes à caution. Leur qualité est cependant dans l'ensemble bonne et accessible.

en bref :
type de jeu : connaissance;
nombre de joueurs : de 2 à 36 (par équipes de 6); optimum 6 joueurs;
présentation : 10/10;
clarté des règles : 9/10;
originalité : 6/10;
nous aimons ♥
un peu

LE MAGISTRAL

(Habourdin)

matériel : 1 000 cartes à jouer, réparties en 10 thèmes (célébrités, animaux, culture générale, arts, sports et jeux, sciences, spectacle, géographie, histoire et questions pièges). Au recto de chacune des cartes figurent les questions et au verso, les réponses;

principe : un meneur de jeu pose les questions, les joueurs tentent de répondre;

le jeu : *Le Magistral* est un jeu connu puisqu'il a sa place sur les ondes *(Europe 1)* dans le cadre du jeu « La grande corbeille », animé par Pierre Bellemare. Un joueur dispose d'un temps de réponse total d'une minute. Il doit, dans ces soixante secondes, s'efforcer de répondre aux dix questions qui lui sont posées par le meneur de jeu. Chaque bonne réponse lui rapporte 2, 4 ou 7 points selon le niveau de difficulté qu'il a choisi. Le meneur de jeu prend au hasard une carte par thème et les mélange. Pour chaque thème, dans l'ordre de leur apparition, le joueur demande à ce que lui soit posée une question à 2, 4 ou 7 points. Le joueur dit « stop » dès qu'il le peut, le chronomètre est arrêté (si toutefois on en a un car il n'est pas fourni). La manche prend fin quand le candidat a épuisé les dix questions ou que le temps qui lui était imparti s'est écoulé. Un joueur peut entamer une nouvelle manche s'il totalise au moins 37 points. S'il échoue, on fait la somme de ses points : c'est le total à battre. Un autre joueur répond à son tour aux questions.

commentaire : la qualité des questions, mais aussi des réponses, est le problème central des jeux de connaissances. Celles du *Magistral* ont souvent de quoi faire frémir *(« les œufs de lapin sont toxiques pour l'homme. Vrai ou faux? », « Le téléphone fonctionne-t-il à l'électricité? »)*. Toutes ne sont pas comme celles qui servent ici d'exemple, fort heureusement. *Le Magistral* est le type même du jeu qui tient son succès à la qualité de l'animateur : à la radio le jeu est amusant parce que l'animateur est capable de présenter avec humour les questions et réponses les plus débiles. C'est un métier. Une fois sur la table, entre les joueurs, il en va parfois tout autrement.

en bref :
type de jeu : connaissance
nombre de joueurs : 2 à N
clarté des règles : 10/10
présentation : 9/10
originalité : 5/10
nous aimons ♥
un peu

SCORPION

(Habourdin)

matériel :
– une piste surélevée en forme de S, divisée en 36 cases;
– deux dés;
– quatre séries de quatre pions « scorpions », rouges, verts, blancs et noirs;

principe : le résultat du jet de deux dés, considérés séparément ou comme ensemble, sert à faire progresser les pions des joueurs;

but du jeu : être le premier à faire parcourir à ses quatre pions « scorpions » la piste de jeu;

le jeu : chaque joueur déplace un de ses pions du total des points aux dés ou deux pions en attribuant à chacun le résultat de l'un des dés. Quand un pion parvient sur une case occupée par un pion adverse, il le « pique ». On peut également « piquer » ses propres pions lorsqu'on les rejoint. Le joueur qui « pique » peut, s'il le désire, faire passer le pion « piqué » de l'autre côté de la piste. Selon les cas, il a ou non intérêt à le faire; il en va de même pour ses propres pions. Si

vous...

un pion parvient au même niveau qu'un pion adverse situé de l'autre côté de la piste, une possibilité de permuter les pions est offerte : le joueur dont le pion est situé sur la piste jaune (du début à la moitié du parcours) permute son pion avec celui de son adversaire qui est sur la piste noire (du milieu à la fin du parcours); celui-ci perd en conséquence un temps considérable.
commentaire : le hasard est pondéré par les possibilités offertes aux joueurs de prendre en compte chaque dé ou leur total et de l'attribuer à l'un ou l'autre de leurs pions. En cela, *Scorpion* est proche des traditionnels Tric-Trac, Jacquet et Backgammon. La formule de jeu la plus intéressante se déroule en équipes de deux joueurs.
en bref :
type de jeu : hasard et tactique;
nombre de joueurs : 2 à 4;
présentation : 9/10;
clarté des règles : 10/10;
originalité : 6/10;
nous aimons ♥.
un peu.

TOP 15

(Milton Bradley)

matériel :
– 2 boîtiers en plastique (un par joueur) comprenant 15 alvéoles destinés à recevoir des pions numérotés. Chaque boîtier comprend, en outre, une piste destinée à ranger les pions, un curseur de marquage des points et un de blocage des pions (afin qu'ils restent solidaires du boîtier);
– 15 pions par joueur portant des numéros de 1 à 15; principe : *TOP 15* est un jeu de mémoire visuelle. La présentation choisie en fait un jeu de voyage.
le jeu : chaque joueur place comme il le désire ses 15 pions numérotés, faces cachées, dans les alvéoles. A tour de rôle chaque joueur peut retourner et regarder un pion adverse. Le jeu consiste à être le premier à prendre tous les pions adverses dans l'ordre croissant des nombres.
commentaires : *TOP 15* s'inscrit dans la lignée des jeux de mémoire, à l'image du célèbre *Memory*. En moins difficile cependant puisque le nombre d'éléments est limité à 15. La présentation en fait un bon petit jeu de vacances.
en bref :
type de jeu : mémoire;
nombre de joueurs : 2;
présentation : 8/10;
clarté des règles : 9/10;
originalité : 5/10;
nous aimons ♥.
un peu.

DÉCIMOT

(Milton Bradley)

matériel :
– 9 dés marqués de lettres, inclus dans un boîtier leur permettant de pivoter;
– 50 feuilles de marque;
principe : Il suffit de frotter le boîtier contenant les neuf dés entre ses mains pour les faire pivoter de manière aléatoire. En posant le boîtier sur une surface plane, les dés prennent position, montrant sur leurs faces supérieures une lettre chacun. A partir de là tous les jeux de lettres sont possibles.
le jeu : celui qui est proposé par la règle est très simple. Après avoir mélangé les dés, les joueurs doivent composer le plus rapidement possible 10 mots comprenant 4 lettres chacun. Le premier joueur qui a fini interrompt le jeu. Les mots composés par deux ou plusieurs joueurs sont éliminés. Chaque joueur marque un point par mot original. Le gagnant est celui qui le premier atteint 50 points.
commentaire : on ne peut pas dire que la règle proposée brille par son originalité, cela va de soi. Mais le matériel est à la fois bien conçu et pratique. Il peut être le support d'une multitude de jeux de lettres. C'est en cela qu'il peut faire partie du sac de voyage des amateurs de jeux de lettres.
en bref :
type de jeu : lettres;
nombre de joueurs : 2 à 10 ou plus;
présentation : 9/10;
clarté des règles : 10/10;
originalité : 3/10;
nous aimons ♥.
un peu.







wargames et jeux de rôle



SANDHURST WARGAMES

(Hutchinson)

Un recueil de wargames! Voilà l'excellente idée de Paddy Griffith. Cet ouvrage de grand format (34 × 24 cm) contient tout le nécessaire pour pratiquer dans les meilleures conditions quatre wargames (en anglais) créés dans le cadre du club de wargamers de l'Académie Militaire anglaise de Sandhurst. Après une introduction à la pratique des jeux de simulation suivent les wargames : *Aquitaine*, qui retrace un épisode de la Guerre de cent ans; *Craonne*, la bataille du 7 mars 1814; *Fjord*, une guerre de convoi dans l'océan Arctique en 1942 et *Men against fire*, un wargame qui se pratique sous la forme classique du jeu de rôle (avec meneur de jeu) en ayant pour thème la reconquête d'une île du Pacifique. Une pochette au format du livre contient toutes les tables de jeu et surtout de magnifiques cartes avec hexagones (voir photo). La partie historique précédant les règles proprement dites est si soignée que l'envie de jouer est immédiate pour tous les joueurs, qu'ils soient ou non fanas de wargames. De superbes planches de pions pelliculés accompagnent les plateaux de jeux. Une très belle réalisation, à ne pas manquer.



PLAN BARBAROSSA

(Jeux Descartes)

Le wargame de Loïk Bernard entraîne les joueurs sur le front russe, là, où, comme celles de Napoléon, les troupes allemandes s'enlisèrent. La guerre éclair qui devait conduire les Allemands à Moscou n'atteint pas son objectif. Pour son *Plan Barbarossa*, en juin 42, la Wehrmacht aligne 200 divisions (plus de cinq millions d'hommes), 4 000 chars, 5 000 avions, 47 000 pièces d'artillerie. L'armée rouge est surprise : les troupes ne sont pas déployées, la mobilisation n'est même pas en cours. En vingt-cinq jours les Allemands parcourent mille kilomètres, arrivent devant Smolensk, non sans avoir détruit plus de 2 000 avions soviétiques au sol. La « ligne Staline » est balayée. 400 000 soldats russes sont faits prisonniers à Kiev, 100 000 dans le Donets, 300 000 à Smolensk. Aux dissensions entre les responsables des États-Majors sur la superficie à occuper s'ajoute l'hiver. Le gel succède à la boue, permettant une nouvelle avancée des blindés, mais bientôt ils sont stoppés net : le fuel gèle à – 17° et la température est inférieure à – 30°! L'armée allemande, en vue de Moscou, est clouée sur place par les conditions climatiques, puis débordée par les troupes russes, les partisans et la défense civile. Le jeu se déroule sur un plateau (surface utile 53 × 36 cm) couvert d'hexagones numérotés, représentant la région qui s'étend de Leningrad à Sébastopol et de Varsovie à Gorki, Moscou figurant bien sûr en zone centrale. Le jeu se déroule de manière classique, avec lignes de ravitaillement, et les conditions de victoires sont assujetties à l'occupation de cases stratégiques (entourées de noir).

Les pions partisans russes interviennent sur les arrières des forces allemandes, menaçant il va de soi les lignes de communication. Ces unités, qui n'ont pas de zone de contrôle et ne subissent pas celle de l'adversaire n'ont qu'un seul point de mouvement par tour. Bien que faibles et désorganisées elles ont un immense avantage : elles sont toujours ravitaillées. Les unités non ravitaillées perdent la moitié de leurs points de force et de mouvement. Le tour de jeu commence toujours par les forces de l'Axe et se subdivise en trois phases : offensive, exploitation et renforcement. Une manière intéressante de jouer : la phase d'offensive permet de déplacer tout ou partie de ses pions en utilisant la totalité de leurs points de déplacement; la phase d'exploita-



tion correspond à un déplacement des troupes qui n'ont pas participé à la première phase d'offensive et entrent en action dans la seconde quinzaine du mois. Les unités déplacées dans la phase d'exploitation ne peuvent utiliser que la moitié de leur potentiel de déplacement. Dans les deux cas, l'étude du ravitaillement précède chaque phase de déplacement.





2e DB-PARIS

(Jeux Descartes)

Suite logique de *2e DB-Normandie*, le nouveau jeu de Jean-Jacques Petit conduit les joueurs sur le thème de la Libération de Paris, le 25 août 1944. Pour les troupes américaines, Paris n'est pas un objectif stratégique prioritaire; elles craignent en outre de perdre un temps précieux en combats de rues. La population parisienne sentant l'approche des troupes américaines prend les armes. De Gaulle intervient auprès d'Eisenhower pour que des troupes soient détachées pour soutenir la population en armes et éviter une sanglante répression. L'accord est obtenu et le 24 août, la 2e DB du Général Leclerc et la 4e division d'infanterie américaine convergent vers la banlieue sud de Paris. Le 25 au matin, les troupes sont à la Porte de Gentilly. De violents combats se déroulent une partie de la journée et à 15 heures, Von Choltitz et ses officiers, retranchés dans l'hôtel Meurice, se rendent. Certains corps de troupes allemands refusent cette reddition et les combats se poursuivent çà et là jusqu'au lendemain. La boîte de jeu comprend une carte de la région parisienne au format 88 × 65 cm. La ville elle-même couvre environ un tiers de la surface de jeu. En surimpression, une grille d'hexagones numérotés permet le déplacement standard des unités. Chaque hexagone représente 550 m de terrain. Quatre planches de pions, un fascicule de jeu de treize pages bien documenté, comprenant à la fois l'historique et les règles du jeu complètent le matériel.
Chaque pion porte le symbole de l'OTAN correspondant à sa nature, les potentiels d'attaque et de défense, celui de mouvement et enfin la portée des tirs. Les pions qui représentent des soldats en silhouette se substituent sur le terrain aux pions-symbole dès qu'une unité est « éclatée » (divisée en plusieurs groupes distincts avançant séparément). Ainsi, chaque unité peut être divisée deux, trois ou quatre fois suivant les armes. Chaque tour de jeu comprend sept phases : pour les troupes franco-américaines, déplacement, tirs puis combats rapprochés et réorganisation. Il en va de même pour les troupes allemandes. Enfin, le marqueur de tour est déplacé. Hormis la très astucieuse procédure d'« éclatement » des unités qui se répartissent sur le terrain, *2e DB-Paris* est de facture très classique. Il est conseillé aux débutants de jouer sans utiliser l'éclatement des unités et donc en ne conservant sur le terrain que les pions porteurs du symbole de l'OTAN.

Deux autres jeux sur le même thème sont d'ores et déjà prévus : *Dompaire et Baccarat* et *Alsace et Strasbourg*, édités dans cet ordre.

---

101 PIÈGES POUR TOUS LES JEUX DE RÔLES

(Jeux Actuels)

Parmi les 101 machineries diaboliques, notées en « crânes » (de 1 à 4 pour les meilleures) nous retiendrons la 101e et dernière, moins dans l'esprit de *D. & D.*, mais qui reflète bien l'esprit de l'auteur : il s'agit d'un poison qui sèche après avoir été étalé sur n'importe quelle surface, puis redevient fluide au contact de la peau. L'auteur poursuit : *« ce poison pénètre dans le corps de la victime en quelques secondes. Une mort atroce s'ensuit en quelques minutes. Pour le démontrer j'ai pris la*



liberté d'enduire cette page avec une dose de cette potion »...

• *Feuilles de personnages bilingues pour Jeux de rôle* est le titre apposé sur le bloc de cinquante feuilles recto-verso destinées à noter vos caractéristiques et autres « saving throws ». Disons plus précisément qu'elles sont parfaitement adaptées à *D. & D.* Édité chez Jeux Descartes.

• Premier championnat de France de *Légendes*. *La Guilde des Légendes* et le club *La Cour des Miracles* organisent les 15 et 16 septembre prochain au Palais des Congrès de Nancy le premier championnat de France de *Légendes* sur le thème « Légendes des mille et une nuits », un module original de Jean-Marc Montel. L'hébergement peut être assuré sur place. Pour tous renseignements et inscription, téléphoner au 16 (8) 398-46-49.

OU JOUER CET ÉTÉ ?

Votre club habituel a pris la clef des champs. Ou c'est vous-même qui « débarquez » sur le lieu de vos vacances... Où jouer? Voici une liste de clubs ouverts tout l'été.

ALSACE

Mulhouse (68100)
• Tarot club de Mulhouse MJC Drouot, 25, rue de Bretagne (44-70-56).

Schiltigheim (67300)
• Centre du Marais A.-Sorgus, 8, rue de Touraine. Tél. : 83-07-81. Tarot.

AQUITAINE

Agen (47000)
• Bridge Club, 11, rue Floirac. Tél. : (53) 66-55-74.

Arcachon (33120)
• Nouveau cercle de bridge, Résidence Les Haliotides, 195, boulevard de la plage. Tél. : 83-78-46. Également échecs.
• Maison des Jeunes, Allée José-Maria-de-Hérédia. Tél. : 83-19-52.

AUVERGNE

Aurillac (15000)
• Club de Bridge, Hôtel de Bordeaux, avenue de la République. Tél. : 63-50-20 (M. Massaloux) (mardi, vendredi 20 h 30).

BOURGOGNE

Autun (71400)
• Échiquier Eduen, Centre social des Hauts-Quartiers. Tél. : 52-27-40 (vendredi 18 h-23 h).

Auxerre (89000)
• Association « la Dame blanche », Maison Soufflot, rue Soufflot. Tél. : 51-17-34 (vendredi 20 h 30-24 h).
• Bridge Club Auxerrois, 3, rue de la Fraternité. Tél. : 52-73-63.

Avallon (89200)
• Hôtel Gouvernain. Tél. : 34-33-08 (mardi 17 h-19 h; vendredi 20 h 30). Échecs.

Beaune (21200)
• Bridge MJC de Beaune, 1, promenade des Buttes. Tél. : 22-03-11.
• Centre social de Beaune, Quartier Saint-Jacques. Tél. : 22-11-41 (samedi 14 h-18 h).

Chagny (71150)
• Hôtel de ville de Chagny, échecs le samedi 20 h 15. Tél. : 91-56-75.

Châlon-sur-Saône (71100)
• MJC, rue Liberté. Tél. : 46-11-16 (samedi 14 h-19 h; lundi 19 h 30-22 h).

Châtillon-sur-Seine (21400)
• MJC, Impasse du Raisin. Tél. : 91-11-17 (mardi 20 h 30).

Chevigny-Saint-Sauveur (21800)
• Amicale jeux et sports chevignoise, 3, impasse de Lamarzelle Chevigny-Saint-Sauveur, 21800 Quetigny. Clubs ludiques dont les échecs.

Clamecy (58500)
• MLAC, Ferme Blanche. Tél. : 27-06-31 (lundi 20 h 30).

Cosne-sur-Loire (58200)
• Centre social et culturel, 15, rue du Berry. Tél. : 28-20-96 (vendredi 20 h 30) échecs.

Dijon (21000)
• Tarot Club dijonnais, 3, boulevard Voltaire (mardi, vendredi 20 h 15).
• Scrabble Club, Foyer les Marguerites, 2, rue de Varennes. Tél. : 47-35-24.
• Cercle Dijonnais des échecs, Foyer les Marguerites, 20, avenue Général-Fauconnet. Tél. : 67-60-42 (samedi 14-20 h; dimanche 9-12 h).
• Club de jeu, 9, rue Jules Mercier (jeudi 14 h 30-17 h 30).

Donzy (58220)
• Association culturelle donziaise. Tél. : 39-46-19. Échecs.

Le Creusot (71200)
• Maison des Jeunes, Parc-de-la-Verrerie (samedi 14 h-18 h). Tél. : 55-20-60.

Mâcon (71000)
• Mâcon échecs, « le Cosmos », 28, rue de Lyon. Tél. : 34-37-24 (tous les jours 17 h 30-20 h 30 sauf lundi).

Marsannay-la-Côte (21160)
• Cercle d'échecs Pataras : CEP. Maison des Sociétés, route de Mazy. Tél. : 52-20-19 (vendredi 20 h 30 à 2 h et mardi 17 h 45 à 19 h 45).

Nuits-St-Georges (21700)
• MJC. BP 72. Tél. : 61-12-54, poste 59 (vendredi 20 h 30 à 24 h pour adultes, mercredi 16 h 30 pour les jeunes).

Saint-Vallier (71230)
• Échec au roi, 9, rue Gambetta (dimanche 9 h 30-12h; vendredi 20 h).

Saulon-la-Rue (21910)
• École d'échecs de Saulon-la-Rue. Tél. : 51-65-31 (mardi, 17 h-19 h).

Villethierry (89140)
• Salle des fêtes de Villethierry. Tél. : 66-50-68. Échecs.

CHAMPAGNE-ARDENNES

Charleville-Mézières (08000)
• Échiquier Ardenais, centre social de Manchester, 22, rue J.-Raulin. Tél. : 37-05-01 (mardi 20 h-22 h; vendredi 17 h; samedi 14 h-19h).

Troyes (10000)
• Bridge Troyes Accueil, 21, rue Paillot-de-Montabert.
• Bridge Club Saint-Pierre, Cercle Saint-Pierre, rue de la Montée-Saint-Pierre.
• Café des Lilas, 12, rue E.-Fariat. Tél. : 82-56-21, tarot.
• Avant-garde de Troyes, Salle Chevallier, 37-39, rue des Marots (dames).

CENTRE

Amboise (37400)
• Bridge club d'Amboise, Centre d'animation Charles-Péguy. Tél. : 57-06-36 (mercredi 17 h 30, jeudi 14 h 30).
• Les Tours d'Amboise, même adresse (échecs). Lundi 17 h; mercredi, samedi 14 h.

Blois (41000)
• Bridge, 2 bis, avenue Gambetta. Tél. : 43-79-58, mardi, mercredi 14 h 15; jeudi 20 h 15.

Châteaudun (28200)
• Club de bridge, 2, rue Toufaire (tél. : 45-14-26) mercredi 20 h 15, mardi, vendredi 14 h 30-18 h (20 F).

Orléans (45000)
• Orléanais accueil, 51, rue du Bœuf-Saint-Paterne. Tél. : 62-22-82. Bridge.
• Bridge Club Orléanais, 29, boulevard Alexandre-Martin. Tél. : 53-40-50.

CORSE

Ajaccio (20000)
• Impérial Club, 6, cours Grandval. Tél. : 21-01-58. Tous les jours 14 h 30. Bridge 15 F.
• Le Colisée, les Marines de Porticcio. Tél. : 25-02-02, mercredi 20 h 30, 15 F.

FRANCHE-COMTÉ

Belfort (90000)
• Bridge, Hôtel du Lion, avenue Clemenceau. Tél. : 21-17-00 (sauf dimanche).
• Échecs, Centre Benoit-Frachon, rue de Vesoul. Tél. : 26-04-89 (M. Touze, 26-50-71) (samedi 15 h; dimanche 9 h).

Besançon (25000)
• Les Héros d'Asgard, Centre Pierre-Mendès-France, 3, rue Beauregard (tél. : 82-05-23) dimanche 14 h.
• Cercle ludique Bisontin, Cercle Pierre-Mendès-France, 3, rue de Beauregard. Tél. : 81-02-80 (mardi de 20 à 23 h, mercredi et jeudi 14 à 18 h). Échecs, dames, tarot, rami, Scrabble, etc.

LANGUEDOC-ROUSSILLON

Carcassonne (11000)
• Foyer Léo-Lagrange, 74, rue du 4-Septembre. Tél. : 71-04-57 (mardi 20 h 30; samedi).
• Association Carcassonne accueil, section Bridge, Foyer du Viguier, rue Jules-Verne. Tél. : 25-22-03 (lundi 14 h).
• Jeux de rôle, Maison des Jeunes, 91, rue A.-Ramon. Tél. : 25-86-68.

LORRAINE

Épinal (88000)
• Pinau club de bridge, 51, rue d'Ambrail. Tél. : 35-15-34 (mardi, vendredi 20 h).

Metz (57000)
• L'épée reforgée, MJC Victor-Desvignes, 2, rue Paul-Chevreux, et MJC 4-Bornes, rue Étienne-Gantrel. Tél. : 730-49-84 (tous les jours 14 h-19 h).

Nancy (54000)
• Club d'échecs, 3, avenue Anatole-France. Tél. : 327-13-38 (tous les jours).
• MJC Saint-Epvre, 14, rue du Cheval-Blanc. Tél. : 335-57-74.
• Centre social A.-Malraux, rue de Parme, Vandœuvre. Tél. : 355-40-27.

Pouxeux (88550)
• Vosges Tarot Club de Pouxeux, rue du Stade. Tél. : 36-92-80.

PAYS DE LOIRE

La Baule (44000)
• Bridge Club les Roches Rouges, avenue Honoré-de-Balzac. Juillet-août à la piscine municipale (60-00-72).

Cholet (49300)
• Jeune France (Bridge), rue

du Bocage. Tél. : 62-21-25 (conciergerie) sauf lundi en juillet.
• Cercle d'échec, 21, rue Trémolières. Tél. : 65-53-13.

Nantes (44000)
• Le Damier Nantais, Café le Ménure, 2, rue Grêty. Tél. : 89-33-82.

NORD-PAS-DE-CALAIS

Cambrai (59400)
• Bridge, échecs Salle Alain Colas à Proville, 1, rue du Temple. Tél. : 83-50-72.
• Ludothèque, Base de loisirs de la citadelle. Tél. : 78-37-20.
• Tarot Club, café *Le Sportman*, 11, rue de Nice. Tél. : 81-22-69.

Douai (59500)
• Bridge Club de Douai, Centre Camille-Guérin. Tél. : 88-50-80 (lundi 14 h; mardi 20 h 30).

Valenciennes (59300)
• Rôle de Drames, Maison des associations Marc-Lefrancq, 159, rue du Quesnoy. Tél. : 45-00-67 (à partir de 14 h).

PICARDIE

Amiens (80000)
• La Guilde des Saigneurs, 93, rue Valentin-Haüy. Tél. : 89-56-95 (vendredi, samedi 20 h 30).

Château-Thierry (02400)
• Centre Jean-Macé. Tél. : 69-08-12 (Mme Baullard) vendredi 14 h-16 h 30, bridge et scrabble.

Compiègne (60200)
• Cercle de bridge, 26, rue Notre-Dame-de-Bon Secours. Tél. : 420-01-58 (lundi, mardi 14 h 30-19 h 30; mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche 16 h 30-19 h 30).
• L'Anneau d'Ortahanc, 14, rue du Tilleul 02650 Fossoy. Tél. : 71-95-23.

NORMANDIE

• Cottage de la Brétèque, 2162, chemin de la Brétèque, 76230 Bois Guillaume. Tél. : 60-08-91 (jeudi 20 h 30). Bridge, tarot, échecs, scrabble.

Cabourg (14390)
• Club de bridge Grand Hôtel, Jardin du Casino. Tél. : 90-01-79 (lundi, mercredi, samedi 20 h 45; dimanche, mardi, jeudi, 15 h 45).

Le Havre (76600)
• Hac Bridge, 5, place Léon-Meyer. Tél. : 26-56-01 ouvert tous les jours sauf dimanche.

Rouen (76000)
• La « Maison », Centre Saint-Sever. Tél. : 76-82-48 (mardi 20 h 15). Scrabble.

POITOU-CHARENTES

Cognac (16100)
• Bridge club, 46, avenue-Paul-Firino-Martell. Tél. : 82-00-58.
• Échecs au Centre d'Animation, rue Louise-de-Savoie.

La Rochelle (17000)
• Bridge - club « Duperre », 60, avenue Ed.-Grasset. Tél. : 34-11-71.
• Bridge club de l'Aunis, 6, rue Sainte-Claire. (01-30-30).
• Damier Rochelais, Maison du quartier Mireuil. Tél. : 34-24-70.
• Échecs, Maison des Jeunes, rue Amelot. Tél. : 41-45-62.

PYRÉNÉES

Lourdes (65100)
• Grenier des Arts & des Loisirs (échecs, bridge, scrabble), 54, rue du Bourg. Tél. : 94-50-33.
• Club des chiffres et des lettres, immeuble Destarac, Place Marcadal, B.P. 56. Tél. : 94-55-20.

RHÔNE-ALPES

Annecy (74000)
• Cercle de bridge. Tél. : 51-17-62. Tournoi 21 juillet 84, Salle Eugène Verdun Bonlieu.
• Club de Go, 2, avenue de la Mavéria, Annecy-le-Vieux (mardi 20 h).

Chambéry (73000)
• Cercle de bridge chambérien, 1, rue de la Banque. Tél. : 33-12-35 (mercredi 14 h 30).

Cluses (74300)
• Club d'échecs de la MJC, avenue Clémenceau. Tél. : 98-76-66 (mardi 20 h 30-23 h).
• Maison des jeunes, 91, rue Aimé-Ramou. Tél. : 25-86-68 (tous les jours 17 h). Tournois lundi 14 h 30; mardi, vendredi 20 h 45. Bridge et Scrabble.

Cruseilles (74350)
• Les Insomniaques, salle du Foyer d'Art et Culture. Tél. : 44-20-68 samedi après-midi.

Grenoble (38000)
• Centre de loisirs culture, 27, rue Victor-Hugo, 38320 Eybens. Tél. : 24-22-32 (mercredi 17 h-19 h).
• Maison des jeunes, Abbaye-Jouhaux, place de la commune. Tél. : 54-21-01 (samedi 15 h-18 h).
• Bridge Club de Grenoble, 30, boulevard Gambetta. Tél. : 87-13-90.
• Bridge Club Les Trois Roses. Tél. : 90-35-09. Hôtel des Trois Roses, Corenc Montfleuru (tournois mardi après-midi).
• Centre culturel et loisirs, rue de la République, Sassenage. Tél. : 27-54-55 (mardi soir).
• L'Échiquier Grenoblois, 7 bis, rue Aristide-Bergès. Tél. : 87-55-06 (dimanche 17 h-20 h; mercredi 20 h-24 h; samedi 17 h-24 h).
• Ater Ego, Maison de l'enfance, 52, place des Géants. Tél. : 09-24-80 (mardi, vendredi 20 h 30; samedi 13 h-19 h). Vendredi : jeux de rôles, samedi : wargames.

Montbrison (42600)
• Bridge Club de Montbrison, Centre d'animation des pénitents. Tél. : 58-33-40 (lundi 15 h-19 h; jeudi 20 h-24 h). 10 F par séance.

Saint-Étienne (42000)
• Échecs Club Forézien, 2, rue de la Paix. Tél. : 23-10-39 (mercredi, samedi, dimanche 14 h-20 h; les autres jours 17 h-20 h).
• Scrabble club Forézien, 3, rue Jayol, 42170 Saint-Just-Saint-Rambert. Tél. : 36-51-56 (vendredi 20 h 30).

PROVENCE-CÔTE D'AZUR

Aix-en-Provence (13100)
• Bridge club du roi René, 37, cours Mirabeau. Tél. : 27-74-72. Tournoi lundi 14 h 30; mercredi 20 h; vendredi 21 h; samedi 15 h.
• Aix bridge club, 23, rue Manuel. Tél. : 38-32-51. Tournoi mardi 19 h 30; vendredi 14 h 30; samedi 13 h-20 h 45; dimanche 15 h. Tarot jeudi 20 h 30.
• Échecs Aix, 20, rue du Maréchal-Joffre. Tél. : 38-49-83, mardi 17 h-19 h.

Arles (13200)
• Club d'Échecs, Cinéma « Le Passage », quai Max-Dormoy. Tél. : 93-12-63 aux heures repas. Le mercredi 14 h-19 h.

Aubagne (13400)
• Cercle d'échecs Aubagnais, 11A, rue du Jeu-de-Ballon.

Avignon (84000)
• Bridge club vauclusien, 15, rue de la République. Tél. : 86-41-28.
• Bridge Club, 44, rue Bonneterie. Tél. : 86-03-19.
• Club d'Échecs Maison des Associations, 12, place des Carmes. Tél. : 85-32-74.
• L'Échiquier bedarridais, Mairie, 84370 Bedarrides.
• Échiquier Loriolais, 84200 Loriol-du-Comtat. Tél. : 65-71-26.
• Bridge Club de Pertuis, Maison d'accueil Mutualité Agricole, 84240 la Tour d'Aigues. Tél. : 77-43-40.

Cannes (06400)
• Bridge club Cannois, 11, rue Merle. Tél. : 99-53-28.
• Échecs, MJC, 23, avenue Dr.-Picard.
• Cercle International bridge club de Cannes, Résidence Gallia, 27, boulevard Montfleury.

Coudoux (13111)
• Delta bridge clubs, quartier du Moulin du Pont. Tél. : 52-01-30.

Digne (0400)
• Bridge club Dignois, Halte Routière. Tél. : 31-36-33.

Fréjus (83600)
• Le Cavalier d'Azur, cité de l'Agachon. Tél. : 45-11-14. (Échecs mercredi 16 h-20 h; samedi 15 h-20 h).

Gap (05000)
• Fit Club, 27, rue Carnot. Tél. : 51-68-79. Bridge (mercredi, vendredi 14 h 30).
• Cercle de Gap, 11, chemin de Bonne. Tél. : 51-48-97. Bridge.

Hyères (83400)
• Bridge club des Palmiers parc hôtel, avenue de Belgique, salle n° 201B. Tél. : 57-45-25 (mardi, jeudi, samedi 14 h 15-18 h 30). Droit de table : 5 F.
• Bridge club de Bandol, Casino de Bandol (tél. : 29-54-77) vendredi 14 h 30. 10 F par après-midi.
• Scrabble club hyérois, Le Cabanon, chemin du Bouvet. Tél. : 58-91-99, 15 h, tous les jours.

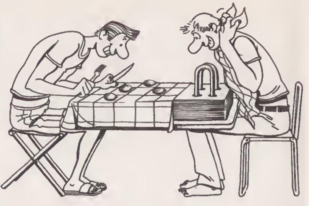
Marseille (13009)
• CNRS échecs, 31, chemin Joseph-Auquier, 13009 Marseille.

Nice (06100)
• Bridge club de la Côte d'Azur, 8, rue de Russie. Tél. : 87-72-32.
• Anglo american bridge club, 16, rue Paul-Déroulède. Tél. : 82-12-82. Également échecs.
• Cercle Alekhine, 7, rue de l'hôtel-des-Postes. Tél. : 80-48-68 (échecs).

Peipin (04200)
• Bridge Club Sisteron-Saint-Auban, Hôtel de Moulin du Jabron. Tél. : 64-14-01.

Toulon (83000)
• Bridge Club Colbert, 36, rue Picot. Tél. : 93-45-21.
• Scrabble Club Toulonnais. Tél. : 03-41-37. Maison des jeunes et de la culture, place Paul-Comte (mercredi, vendredi 14 h 30).
• F.A.S.T. (ex P.B.C.V.) : wargames et jeux de rôle, 262, avenue de la Victoire. Maison de quartier des Lices.

UNE SEMAINE DE JEUX...



... et des mois pour y jouer! Car ceci n'est qu'un menu type d'une semaine ludique. Mais seul, à deux ou à plusieurs, nous sommes persuadés que vous y trouverez de quoi vous rassasier pendant toutes vos vacances, au moins. Quel que soit votre appétit!

LUNDI

10 HEURES

Avec le café, vous découvrez les règles de *Kill-Kill*. Un jeu « comme pour de vrai » que vous pourrez pratiquer ou tester dès aujourd'hui. Essayez une partie « à blanc » cet après-midi. Vous serez ainsi prêt pour jouer le jour où vous serez plus nombreux.

Cette version inédite de *Killer* simplifie les procédures d'organisation et introduit de diaboliques alliances entre assassins et victimes. Autant dire qu'intoxication et désinformation sont les reines du jeu.

KILL-KILL

Vous êtes le meneur de jeu, c'est-à-dire l'organisateur et l'arbitre de la partie. Votre première tâche consiste à réunir un nombre pair de participants : de six à douze (au-delà, la surveillance réciproque des joueurs devient difficile et votre propre tâche s'alourdit). La partie comprendra autant de manches que de joueurs. Les participants sont invités à se répartir en deux groupes égaux par affinités. Chaque joueur sera membre du même groupe jusqu'à la fin de la partie. Au cours d'une manche, l'un des groupes est le groupe des « assassins »; l'autre, celui des « victimes ». Lors de la manche suivante, les rôles des groupes sont inversés.

Bien que chacun fasse partie d'un groupe et ait intérêt à aider son groupe, il joue pour son propre compte : le vainqueur de la partie est le joueur qui aura acquis le plus de points. Tous les joueurs sont donc alliés des membres de leur groupe et concurrents entre eux. Cela signifie notamment qu'il peut y avoir des alliances temporaires avec des membres du groupe adverse... Le moteur du jeu tient dans la lecture et l'analyse des tables de scores. Une manche dure deux heures. Le M.J. donne donc rendez-vous à tous les joueurs deux heures plus tard au même endroit.

Déroulement d'une manche

1. Le M.J. réunit le groupe des assassins autour de lui et oblige le groupe des victimes à se tenir à distance, de manière à ne pas être entendu;

2. Le M.J. désigne aux assassins la victime de la manche (il leur dit par exemple : *« votre victime, c'est Jean-Jacques, celui qui a un pull rouge »*).

Le M.J. précise aux assassins qu'ils ont tous intérêt à ce que la victime soit tuée, car chaque membre du groupe gagnera 2 points. Il précise également qu'ils sont concurrents car celui qui réussira l'assassinat marquera, lui, 6 points (2 points comme les autres membres + 4 points de bonus).

• procédure et moyens pour commettre un crime en bonne et due forme :

lorsqu'un assassin a trouvé ou croit avoir trouvé un moyen de tuer la victime sans se faire prendre, il convoque le M.J. Ils se réunissent tous deux et l'assassin indique deux choses au M.J. : le moyen qui va être utilisé pour tuer, le lieu et l'heure approximative du crime. Le M.J. se rend aux convocations des assassins dans l'ordre dans lequel il les a reçues. C'est au M.J. de savoir refuser un rendez-vous s'il ne peut l'honorer de sa présence. L'assassin indique au M.J. à quel endroit il devra exactement se placer pour être témoin du meurtre. Le M.J. note un rendez-vous par assassin.

Les moyens employés sont ceux qui sont traditionnellement employés dans *Killer* et doivent nécessairement être acceptés par le M.J. Le M.J. refusera tous les moyens qui lui semblent dangereux où susceptibles de gêner les non-joueurs (attention! c'est important). Les moyens reconnus pour commettre un meurtre sont toujours de nature symbolique : *« pan! t'es mort(e) »* en face de la victime, en joignant le geste à la parole; sucre (poison) dans les aliments salés; sel dans les boissons ou aliments sucrés; glisser un papier sur lequel est dessiné un serpent ou un scorpion (ou une bombe portant une heure d'explosion) dans la poche de la victime; tous les moyens imaginables sont bons dans la mesure où ils sont acceptés par le meneur de jeu.

3. le M.J. va voir le groupe des victimes, leur dit que l'un des membres de leur groupe est désigné comme victime. Comme aux assassins, le M.J. indique bien aux victimes qu'elles ont intérêt à s'entraider pour faire bénéficier des points à tout le groupe « victime », mais qu'elles sont également en concurrence du point de vue du marquage des points. La suite de la lecture de la règle va vous permettre de le comprendre.

4. le meurtre : l'heure d'un rendez-vous a sonné. Le M.J. est là où l'assassin lui a dit de se tenir (au café; derrière un journal où une fenêtre a été découpée, etc.). A l'heure dite, trois cas peuvent se produire :

1er cas : l'assassin tue la victime sans témoin (autre que le M.J.);

2e cas : la tentative de meurtre échoue grâce à la victime (elle se rend compte de la tentative de meurtre);
3e cas : l'assassin tue la victime mais un témoin faisant partie du groupe des victimes surgit et s'approche en disant *« j'ai tout vu » !*
Quel que soit le cas, le M.J. rejoint les protagonistes. La victime et l'assassin (et l'éventuel témoin) doivent s'accorder sur ce qui s'est passé. Il est instamment demandé aux joueurs d'être « fair play », d'être vraiment de bonne foi pour que le jeu fonctionne. Les uns et les autres ont tous les moyens de se rattraper dans les manches suivantes. Quand l'une des trois versions semble avérée, le M.J. applique la table des scores A. En cas de litige, c'est le M.J. qui décide, en fonction de ce qu'il a vu. Il est seul juge. Si le meurtre a eu lieu sans témoin et qu'il s'est soldé par une réussite, le M.J. retrouve les participants, au rendez-vous fixé, sauf la victime qu'il invite à rester dans un endroit précis et à ne pas communiquer le nom de son assassin (la victime n'aurait d'ailleurs aucun intérêt à le faire). Le groupe des victimes a le droit de poser des questions pendant cinq minutes aux assassins. Ceux-ci répondent ce qu'ils veulent. Au terme de cet interrogatoire, les victimes désignent d'un commun accord un meurtrier présumé.
Deux hypothèses : la personne désignée est ou n'est pas l'assassin. Le M.J. annonce *« vrai »* ou *« faux »* et note les scores, les annonce et dit qui était le meurtrier (voir table des scores B).
Dans son carnet ou sur une simple feuille de papier le M.J. note l'évolution des scores en face du nom de chacun des participants. Au terme des manches, il annonce le nom du grand vainqueur.
La procédure est simple, mais le marquage invite les joueurs des deux groupes à des manipulations d'informations dignes de véritables espions. Imaginez ce que devient le score, et les comportements au travers des exemples suivants :
- l'assassin est dénoncé à la victime par un membre du groupe des assassins (l'assassin à toutes les chances de perdre 1 point de plus que les autres...);
- un membre du groupe des assassins dit quelle sera la victime à quelques membres de l'autre groupe (en fait, il ment!). Les membres du groupe des victimes « informés » suivent la victime présumée pour être témoin pendant que l'assassin commet son meurtre sans témoin! etc.

M.B.

A	1er cas	2e cas	3e cas
assassin	+ 6	− 3	− 4
victime	− 4	+ 3	− 3
autres assassins	+ 2	− 2	− 3
autres « victimes »	0	+ 1	+ 2
témoin	–	–	+ 5



Tables des scores

B	Dans le 1er cas : si le meurtrier présumé désigné par le groupe des victimes...	
	... est coupable	... n'est pas coupable
chaque membre du groupe des victimes	+ 2	− 2
chaque membre du groupe des assassins	− 2	+ 2
l'assassin	− 4	+ 8
la victime	− 1	+ 1

19 H 30 :
C'est l'heure de l'apéritif. Mais, avant d'atteindre ce sommet de la journée de vacances, c'est... *La traversée du désert !*

LA TRAVERSÉE DU DÉSERT

La traversée du désert est un jeu de stratégie à jouer patiemment pour gagner le droit de boire son apéritif.
matériel : une grosse boîte d'allumettes; un jeu de 54 cartes duquel on retire figures et jokers et évidemment... un verre plein pour chacun!
préparation : la boîte d'allumettes est placée au milieu de la table, les verres devant chaque participant. Chaque joueur reçoit trois cartes qu'il garde secrètes.
but du jeu : réussir la construction d'un chemin ininterrompu reliant la boîte d'allumettes à son propre verre. Dès que la dernière allumette formant le chemin touche le verre, le joueur a gagné... le droit de boire.
déroulement : chaque joueur, à son tour :
– tire une carte de la pioche,
– jette une carte de son choix : les cartes rouges permettent de poser autant d'allumettes que le chiffre représenté (10 = 0), les noires d'en retirer du jeu.
– pose ou enlève les allumettes de son choix selon la carte jouée.
pose et enlèvement des allumettes : les premières allumettes doivent partir des quatre coins de la boîte. Les suivantes doivent obligatoirement être reliées à une (ou deux) déjà posée(s). Différents chemins peuvent se former simultanément et un joueur, à son tour, peut en modifier plusieurs. Il est possible de commencer un seul nouveau chemin à une jonction de deux allumettes. Les joueurs choisissent bien sûr l'orientation des chemins lors de la pose des allumettes. Les croisements sont interdits en dehors des jonctions. N'importe quelle allumette peut être retirée, les chemins se trouvant ainsi interrompus jusqu'à la pose d'une « remplaçante ».
les As : ils ne permettent ni la pose, ni le retrait d'allumettes. Un joueur en possédant un dans son jeu peut l'abattre après le tour de n'importe quel adversaire. Les joueurs placés entre ce dernier et lui-même perdent alors un tour. Il joue ensuite une des deux cartes lui restant en main, effectue l'opération permise et tire deux nouvelles cartes dans la pioche afin de revenir à trois.

J.-C. R.

MARDI

9 h 30
Vous ouvrez l'œil. Aucun doute n'est permis : la perturbation tant annoncée (et redoutée) est là. La pluie ne risque pas de cesser aujourd'hui. Vous avez toute la journée pour préparer et jouer aux *« Six jours de Paris »*.

LES SIX JOURS DE PARIS

joueurs : de deux à six.
matériel : crayons, feutres de couleur, papier fort pour dessiner les coureurs, colle, ciseaux, carton fort pour les socles, une grande feuille de carton pour dessiner le vélodrome, un jeu de 54 cartes.
- les coureurs : il vous faut, au moins, douze équipes de deux coureurs (faire un modèle, selon le schéma ci-dessous).



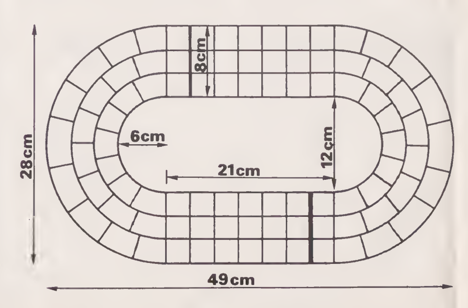
Nous vous conseillons les dimensions suivantes : longueur hors tout : 3 cm, languette 2 cm; hauteur hors tout : 3 cm.
Les chaussures et la culotte sont noires. Le vélo et les maillots (deux identiques seulement), au choix et selon l'imagination.
- le socle : longueur 2,5 cm; largeur : 1,5 cm. Les coureurs sont collés sur le socle en repliant la languette.
- le vélodrome : longueur 49 cm; largeur 28 cm; largeur de la piste 8 cm.

Il y a trois couloirs dessinés sur la piste : la corde et la deuxième ligne ont 2 cm de large, la ligne extérieure 4 cm de large.
- les cases : le tour de la piste compte vingt-huit cases à la corde : sept pour chaque ligne droite et sept pour chaque virage. Il y a deux cases de plus sur la deuxième ligne : une par virage; il y a quatre cases de plus sur la ligne extérieure : deux par virage.

Longueur des cases : 3 cm en ligne droite.
Tracez une ligne de départ et d'arrivée renforcée entre l'avant-dernière et la dernière case de la ligne droite, et une autre moins renforcée, symétriquement sur l'autre ligne droite.
Enfin, vous pouvez tracer un parking – facultatif – dans les lignes droites, pour les relayeurs.
Vous disposez maintenant de votre matériel. Pendant la course, il y a trois fonctions à remplir. Un des joueurs déplace les coureurs, un autre ouvre les cartes, un troisième marque sur la feuille de course les différents événements : cravaches, points de sprints, tours pris ou perdus, tous effectués par le peloton.
Les équipes sont réparties en fonction du nombre de joueurs : par exemple à quatre joueurs, chacun aura trois équipes.
valeur des cartes : les coureurs sont déplacés, un par un, ou en groupe grâce aux cartes tirées une à une.
- les deux Jokers valent 7;
- 6, As, Roi, Dame, Valet valent 6;
- 5, 10, 9 valent 5;
- 4, 8, 7 valent 4;
- 3 et 2 valent 3.

cravaches : une cravache double la valeur d'une carte; chaque coureur dispose au départ de la course de six cravaches. Il faut annoncer la cravache *avant* de voir la carte destinée au coureur. Le marqueur barre alors une cravache en face du nom du coureur (voir feuille de course).
déplacement des coureurs :
- **départ :** la position des coureurs sur la ligne de départ est déterminée par tirage au sort. Pour le tirage l'ordre de valeur des cartes est : Joker, 6, As, etc. Un coureur de chaque équipe, au choix du propriétaire, est placé sur la ligne de départ : il n'y a que quatre places de front par ligne.

On procède également par tirage au sort pour déterminer l'emplacement du relayeur sur les parkings, qui sera fixe pour l'équipe, tout au long de la journée. Le plus fort tirage est posté au niveau de la ligne d'arrivée, le deuxième au niveau de la ligne d'arrivée de la ligne opposée, etc.
Le départ est donné : une carte est ouverte pour chaque coureur; on n'a pas le droit de cravacher dans le premier demi-tour.
- **corde et virages :** les coureurs se placent en fonction des cases libres; si la corde n'est pas libre, ils doivent se déplacer sur la deuxième ou la troisième ligne, ce qui est un désavantage dans les virages. On peut cependant se rabattre dès qu'une ligne intérieure devient libre.
- **la tactique :** *colle, suit, décolle.* Comme dans la réalité, les coureurs mettent à profit l'abri de la roue du coureur placé devant. On le fait automatiquement, si bien que des coureurs placés à la queue leu leu se déplacent solidairement. On peut coller à une file en se plaçant derrière le dernier coureur de la file, même si on est arrivé à sa hauteur ou qu'on l'a dépassé. On n'ouvre que la carte du premier de la file; les autres suivent roue dans roue, sauf dans les cas où un joueur annonce *« Untel décolle »* ou *« cravache »*



La piste des « Six jours »

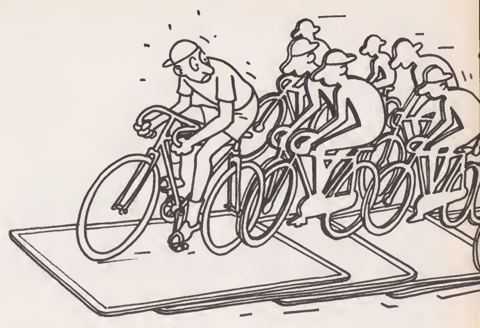
ou encore *« marche séparément »*. Dans ce cas, il devient premier d'une nouvelle file et les suivants se déterminent à nouveau, en suivant, ou en donnant un de ces trois ordres.
A quoi correspondent-ils?
– *décolle :* si un coureur a suivi au tour précédent, il a le droit de décoller. On lui tire une carte et on ajoute 2, ce qui correspond à l'avantage du démarrage : les suivants de la file bénéficient de ce +, simplement en suivant.
– *cravache :* si un coureur veut produire un effort particulier, il cravache. La valeur de sa carte est multipliée par deux, et une cravache est barrée en face de son nom. Les suivants de la file peuvent suivre, mais une cravache leur est barrée automatiquement.
On peut à la fois « décoller » et « cravacher ».
– *marche séparément :* on ouvre une carte sans avantage particulier, cela se produit quand on n'a pas encore le droit de décoller, ou quand on ne veut, ou ne peut pas, suivre une cravache. Un coureur qui ne suit pas une cravache perd le bénéfice du décollage.
• **relais :** quand un coureur arrive à la hauteur de son équiper, il *peut* se faire relayer.
Trois cas se présentent :
– il arrive exactement à la hauteur de son équipier. Il est relayé par l'équipier qui prend sa place sur la piste et avance d'une case, le premier coureur le remplaçant au parking.
– il arrive sur la case juste derrière : c'est le plus avantageux, l'équipier entre en piste et on lui tire une carte.
– il a dépassé son équipier d'une ou plusieurs cases : l'équipier prend place sur la piste à la hauteur de sa place dans le parking. Ce mauvais relais peut être nécessaire si un des deux équipiers n'a plus beaucoup ou plus du tout de cravaches.
Bien entendu, comme dans la réalité, les relais perturbent la marche du peloton, car les files sont désorganisées.
• **sprints :** ils ont lieu en début et en fin de journée, et leur valeur est progressive.

Il y a dix sprints en tout par journée. Les cinq premiers sont disputés au bout d'un tour, un tour et demi, deux tours, deux tours et demi et trois tours. Les cinq derniers au bout de neuf tours et demi, dix tours, dix tours et demi, onze tours et à la fin du douzième tour. Les bonus attribués vont de 5 pour la première équipe à 1 pour la cinquième. Le premier sprint est de coefficient 1, le deuxième de coefficient 2 et le dixième de coefficient 10. Si cinq coureurs ne passent pas la ligne d'arrivée du sprint dans le même coup, les points restant sont attribués aux coureurs les mieux placés le coup suivant et n'ayant pas encore marqué de points dans le sprint. En cas d'ex æquo, les coureurs sont départagés par tirage au sort (on procède comme pour le départ).
tours effectués : c'est la marche du peloton qui doit être prise en considération pour le décompte des tours, le peloton étant constitué par le plus gros groupe de coureurs.

tours pris : quand un coureur – ou un groupe de coureurs – s'est échappé et qu'il rattrape la queue du peloton, son équipe prend un tour, et on le marque sur la feuille de course.

A la fin de la journée, le classement s'établit comme suit : le premier critère est le nombre de tours pris, le deuxième, le nombre de points glanés dans les sprints.
Si vous faites plusieurs journées, les cravaches non utilisées le jour précédent sont perdues; le classement cumule les tours et points pris.

P.A.

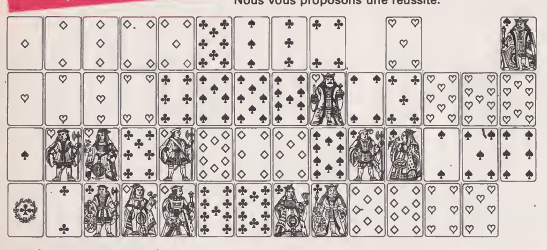


équipes		cravaches	sprints										tours pris	décompte des tours
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Marcel	//////												//////
	Roger	//////												//////
2	René	//////												
	Germaine	//////												
3	....	//////												
	....	//////												

Feuille de course

MERCREDI

MATIN
Fatigué(e) par votre journée d'hier, vous préférez rester seul(e) à la maison. Nous vous proposons une réussite.



Une suite possible dans cette position : 6 ♥ puis 7 ♥ à droite du 5 ♥, 10 ♦ à droite du 9 ♦, V ♦ à droite du 10 ♦, 8 ♣ à droite du 7 ♣, 6 ♦ à droite du 5 ♦, 5 ♣ à droite du 4 ♣, 5 ♠ à droite du 4 ♠, 3 ♠ à droite du 2 ♠, 7 ♦ à droite du 6 ♦, D ♦ à droite du V ♦, D ♣ à droite du V ♣, V ♣ à droite du 10 ♣, etc.

LA RÉUSSITE DE NAPOLÉON
La plupart des réussites se font un peu automatiquement, celle-ci se prête à des tentatives de résolutions complètes.

Vous étalez un jeu de 52 cartes en quatre rangées de treize cartes. Vous enlevez les As et obtenez quatre cases vides. Il s'agit de ranger l'ensemble du jeu en quatre rangées homogènes : trèfles, carreaux, cœurs et piques, les As étant placés à gauche de la première colonne étalée et la couleur rangée dans l'ordre croissant jusqu'aux Rois qui seront placés là où se trouve présentement la douzième colonne. Le jeu se déplace donc d'un cran vers la gauche. Le rangement se fait grâce aux cases libres où on peut poser la carte de même couleur et de rang immédiatement supérieur à celle située à gauche de la case vide. On ne peut rien mettre à droite d'un Roi et la partie est perdue quand les cases vides ont toutes à leur gauche un Roi.

Quelques conseils :

- ne choisir l'emplacement d'un As que quand vous posez le 2, ce qui permet de choisir la rangée idéale pour chaque couleur.
- repérer les cartes importantes : un Roi situé sur la douzième ou la treizième colonne ne doit pas, si possible, être ramené vers la gauche, de même qu'une Dame sur la onzième ou la douzième colonne et ainsi de suite. Une carte, même basse, quand elle est bien placée, est prometteuse.
- avant de commencer à déplacer les cartes, essayez d'étudier toutes les variantes, les bifurcations, quand vous avez découvert la ligne de jeu la plus satisfaisante, allez-y.

15 h 00
Eh non! Bronzage intensif et simulation stratégique ne sont pas incompatibles! Voici les règles d'un « wargame de plage ! » et un petit problème de solitaire... si vous êtes seul.

SABLE BRÛLANT

matériel : une grosse boîte d'allumettes, une boîte d'allumettes longues, un seau d'enfant ou récipient similaire... et la plage de sable!

préparation :

- délimitation d'une portion de plage qui servira de champ de bataille : carré dont chaque côté est égal à trois longueurs de chaussure.
- création du relief : au jeu à deux, tracer avec le doigt une rivière, serpentant en diagonale, et former les montagnes : pâtés effectués avec le seau plein de sable humide, trois par camp au maximum.

Au jeu à trois, placer une seule montagne, à peu près au centre du carré.

- armées : elles sont formées par trois types d'unités représentées par des allumettes fichées dans le sable.

– demi-allumette normale : puissance d'attaque 0,5

– allumette normale : puissance d'attaque 1

– allumettes longues : puissance d'attaque 2

jeu à deux :
un joueur, Rouge, se servira des allumettes bout soufré en haut, l'autre, Blanc, bout soufré fiché dans le sable.

Chacun enflamme une allumette longue éteinte immédiatement afin que seule l'extrémité soit noire : elle représentera le QG de chacun.

Chaque joueur se prépare dix demi-allumettes, cinq allumettes normales, trois allumettes longues.

jeu à trois :
Rouge et Blanc se préparent la même quantité de troupes que dans le jeu à deux. Le troisième joueur transforme seize demi-allumettes, six allumettes normales et deux allumettes longues en troupes noires (même procédé que pour QG), il les sépare en deux parties identiques : troupes et renforts.

Il n'y a pas de QG dans le jeu à trois.

- réglette : chaque joueur se munit d'une allumette longue sur laquelle il effectue deux marques correspondant à la taille d'une demi-allumette et d'une normale. Cette réglette lui facilitera le déplacement des troupes. Elle est orientable dans tous les sens.
- disposition des troupes :

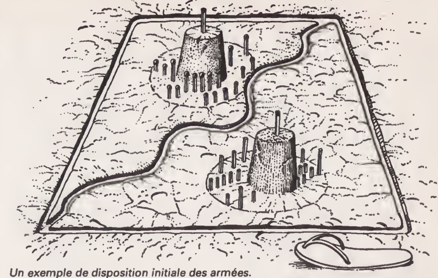
– jeu à deux : chacun positionne son QG sur une des montagnes de son camp. Il répartit ensuite ses troupes autour de celle-ci dans un périmètre d'une réglette à partir de la base.

– jeu à trois : le joueur noir dispose ses troupes sur la montagne et ses renforts à l'extérieur du carré, contre un des côtés. Les joueurs rouge et blanc répartissent leurs troupes sur un cercle tracé à une chaussure de rayon autour de la base de la montagne.

but du jeu :

– jeu à deux : détruire le QG

adverse ou anéantir son armée, auquel cas le QG se rend automatiquement.
– jeu à trois : pour Noir tenir sa montagne jusqu'à l'arrivée de ses renforts.
Pour Rouge et Blanc : occuper seul le sommet avant l'arrivée des renforts noirs. Le jeu s'arrête dès que tous les renforts survivants arrivent à la base de la montagne.
déplacements : il est interdit de passer entre deux troupes ennemies si la distance qui les sépare est inférieure à la longueur de la pièce (l'allumette) qui veut passer.
Chaque joueur déplace au maximum, à chaque tour :
– trois demi-allumettes de la longueur de la réglette
– deux allumettes normales de leur propre longueur
– une allumette longue de la longueur d'une demi-allumette.
Pour monter au sommet d'une montagne, une troupe doit être arrivée à sa base même. Au tour suivant, le joueur la pose directement à une distance d'une demi-allumette du bord de la montagne sans tenir compte de la règle de passage entre deux allumettes adverses. Idem pour descendre.
– jeu à deux : pour passer la rivière, toutes les unités se déplacent d'une distance d'une demi-allumette (uniquement au tour suivant leur arrivée au bord de l'eau). Lorsqu'un joueur déplace son QG (une réglette), il ne bouge aucune autre troupe au même tour.
– jeu à trois : Noir bénéficie des mêmes conditions de déplacement mais une fois pour ses troupes et une fois pour ses renforts.
combats : la portée maximum d'une attaque est égale à la longueur de la pièce attaquante. Plusieurs pièces peuvent bien sûr attaquer en même temps une pièce ennemie à condition que chacune soit à portée de tir.



Un exemple de disposition initiale des armées.

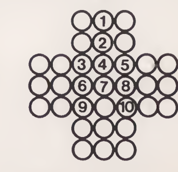
Pour réduire une pièce, il faut à l'attaquant au minimum une puissance d'attaque (PA) égale au double de la PA de la pièce visée. Pour l'éliminer, le total des PA de l'attaquant doit être égal ou supérieur au triple de la PA de la pièce attaquée. Une pièce ne peut participer qu'à un seul combat par tour.
Une pièce réduite est remplacée par une allumette du type inférieur (allumette longue réduite remplacée par allumette normale). Une demi allumette réduite est éliminée.
Les troupes arrivant au sommet d'une montagne voient leur PA réduite de moitié pendant ce même tour. Au contraire, des troupes descendant d'une montagne la doublent pour la même durée.
– jeu à deux : la PA d'un QG est de 2. Une réduction de QG entraîne automatiquement son élimination et donc la fin du jeu.
– jeu à trois : Rouge et Blanc peuvent avoir durant un temps une stratégie commune mais, en aucun cas, leurs troupes ne peuvent s'allier pour combattre une pièce noire.
éboulement : si un éboulement se produit malencontreusement au sommet d'une montagne, l'allumette l'ayant provoqué, celles tombées par sa faute ainsi que celles d'en bas touchées sont immédiatement retirées du jeu. La partie effondrée ainsi que les décombres ne sont plus praticables.
séquence de jeu :
dans le jeu à deux, chacun se déplace puis combat, alternativement.
Dans le jeu à trois :
– discussions entre Rouge et Blanc
– Rouge se déplace et combat
– Noir déplace ses renforts et les fait éventuellement combattre
– Blanc se déplace et combat
– Les troupes noires se déplacent et combattent. *J.-C. R.*

		P.A. attaquant											
		0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6
P.A. défenseur	0,5	–	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE
	1	AE	–	–	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE
	1,5	AE	–	–	–	–	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE
	2	AE	AR	–	–	–	–	–	DR	DR	DR	DR	DE

Tableau des combats : *DE : défenseur éliminé; DR : défenseur recule; AE : attaquant éliminé; AR : attaquant recule.*

PROBLÈME DE SOLITAIRE

Pour devenir expert en solitaire, commencez par la fin, cherchez les formations de quatre, cinq et six pions gagnantes, puis composez des petits problèmes. Pour vous faire la main, résolvez celui-ci.



Il vous reste les dix pions numérotés (solution page 104). *P.A.*

JEUDI

10 HEURES
Le petit déjeuner s'éternise mais personne n'a envie de sortir. Vous redécouvrez le jeu de dames qui dormait au fond d'un placard. Mauvaise surprise, il manque des pions. Qu'à cela ne tienne. Avec ceux qui restent vous allez tout de même pouvoir jouer!

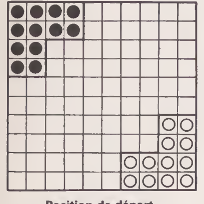
LES GENDARMES ET LE VOLEUR

Ce petit jeu est bien connu sous le nom *Le loup et les brebis*. Mais nous en avons changé le titre qui nous semblait fort maladroit puisqu'il s'agit pour les « brebis » de faire prisonnier... « le loup »!

matériel : un damier, cinq pions blancs, un pion noir;
principe : les cinq pions blancs (les gendarmes) sont placés sur les cases noires de la première rangée, le pion noir (le voleur) sur la case centrale noire de la dernière rangée. Les gendarmes se déplacent d'une case diagonale, mais seulement en avant, alors que le voleur se déplace également en diagonale mais aussi bien en avant qu'en arrière.
but du jeu : les gendarmes doivent bloquer le voleur. Si celui-ci ne peut plus jouer, il a perdu. Le voleur doit évidemment s'échapper c'est-à-dire en pratique dépasser la ligne des gendarmes qui ne peuvent pas reculer.
commentaire : s'ils jouent au mieux, les gendarmes doivent gagner mais une erreur est vite arrivée...

DAMES CHINOISES

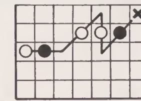
Avec encore quelques pions de plus, douze de chaque couleur, vous pouvez jouer à une variante des *dames chinoises*. En pratique, douze pions ne sont pas absolument nécessaires, il suffit que les camps soient équilibrés.
but du jeu : être le premier à faire parvenir l'un de ses pions dans le camp adverse, constitué de l'ensemble des cases de départ des pions adverses.



Position de départ.

principe : chaque joueur à son tour déplace un pion; soit d'une case (horizontale, verticale ou diagonale), soit en sautant. Pour sauter il faut être sur une case adjacente à celle où se trouve le pion par-dessus lequel on veut sauter – peu importe la couleur du pion – et que la case suivante, en ligne droite, soit libre. En un seul coup on peut répéter l'opération autant de fois qu'elle est possible.

Exemple de saut.



Variantes : si vous avez suffisamment de pions d'autres couleurs, ou des pièces d'échecs, vous pouvez jouer à quatre. Les quatre camps sont placés au quatre coins du damier et chaque joueur doit tenter d'atteindre le camp diagonalement opposé au sien.
Si vous êtes deux vous pouvez jouer sur un damier 8 × 8 (un échiquier) pour que la partie soit plus rapide, ou encore choisir une règle de saut plus allègre : dans cette variante il n'est pas nécessaire d'être à côté du pion par-dessus lequel on veut sauter; il faut que la, ou les cases qui vous en séparent, soient vides. Vous atterrissez sur la case symétrique de celle d'origine, mais les cases de l'autre côté du pion doivent elles aussi être vides, et vous pouvez toujours sauter autant de fois que c'est possible, en un seul coup.

Exemple : *un pion en a peut arriver en d d'un seul coup en passant par b et c.*

CHECKERS

Toujours avec douze pions de chaque couleur vous pouvez jouer au *Checkers* sur un damier 8 × 8, ou un échiquier. C'est le jeu de dames tel qu'il est pratiqué en Amérique et dans de nombreux autres pays.
différences principales : la prise ne s'effectue que vers l'avant.
La dame se déplace et prend comme le pion mais peut aussi aller en arrière; elle est beaucoup moins puissante que dans la version française.

DAMES TURQUES

Enfin, avec seize pions de chaque couleur, il vous est possible de vous initier aux *dames turques*.
différences principales : damier 8 × 8. Au départ, les blancs sont disposés sur la deuxième et la troisième rangée et les noirs sur la sixième et la septième. Les cases blanches et noires sont donc utilisées indifféremment.
Le déplacement et la prise s'effectuent vers l'avant ou latéralement.
La dame se déplace et prend comme celle de la version française, mais horizontalement et verticalement, ce qui la rend plus puissante que la dame française.

Les mots peuvent aussi être des éléments de construction... deux crayons, une feuille de papier quadrillé et il ne reste plus qu'à construire.

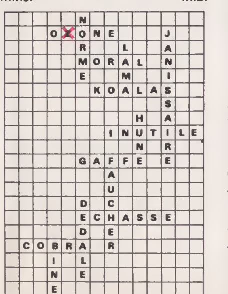
POLYMOTS

joueurs : deux à cinq;
matériel : papier, crayon;
but du jeu : réaliser le plus de mots possible;
le jeu : à tour de rôle chaque joueur dit une lettre, tous les participants notent la lettre en haut de leur feuille de jeu. La feuille de jeu est divisée en six colonnes dans sa largeur et les têtes de colonnes sont chacune marquées d'un chiffre : 3, 4, 5, 6, 7 et 8. Au signal donné, chaque joueur compose le plus possible de mots de 3, 4, 5, 6, 7 et 8 lettres à partir des huit lettres rassemblées en début de partie.
Au bout de cinq minutes, le jeu s'arrête. L'un des joueurs annonce tous les mots qu'il a trouvés. Les mots qui ont été trouvés par deux joueurs ou plus sont éliminés : ils ne valent rien (0 point). Les mots originaux ont pour valeur le nombre de

lettres qui les composent. Le vainqueur est celui des joueurs qui a acquis le plus de points. Généralement, en fin de partie, chaque joueur note ses points et lors d'une partie ultérieure chacun repart avec les points déjà acquis. Ce qui permet de faire de véritables marathons. *M.B.*

ÉCHAFAUDAGE

Sur la feuille de papier quadrillé commune aux deux joueurs, une case située en haut de la feuille (dans les cinq premières lignes) est marquée d'une croix. Cette croix représente le but à atteindre.
A tour de rôle chaque joueur écrit un mot sur la feuille, en respectant les règles suivantes : il doit nécessairement avoir une lettre commune avec le mot écrit au tour précédent; il doit commencer par la lettre de l'alphabet suivant celle du mot précédemment écrit; les mots utilisés doivent avoir de quatre à dix lettres. Ils doivent être écrits à chaque fois dans un sens différent (horizontal, puis vertical, à nouveau horizontal, etc.).
Le premier mot est écrit horizontalement en bas de la feuille de jeu. Après avoir utilisé tout l'alphabet, les joueurs reprennent à la lettre A. Celui des joueurs qui parvient à recouvrir la case marquée d'une croix à l'aide d'une lettre de l'un de ses mots a gagné.
Mais attention! Si votre adversaire ne peut pas jouer à la suite de l'inscription de l'un de vos mots, c'est vous qui devrez l'inscrire! Si vous ne pouvez le faire, vous êtes éliminé. *M.B.*



LA MANO

joueurs : deux et plus;
matériel : trois pièces de monnaie par joueur;

but du jeu : le vainqueur de chacune des manches est celui des joueurs qui parvient à deviner la somme des pièces tenues en mains par tous les participants. Le vainqueur de chaque manche se défausse de l'une de ses pièces. Le premier joueur qui s'est défaussé de toutes ses pièces gagne la partie;

le jeu :
– chaque joueur met secrétement dans l'une de ses mains aucune, une, deux ou trois pièces, puis la pose sur la table;
– à tour de rôle, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur va dire un nombre : celui qu'il croit égal au total des pièces contenues dans les mains des joueurs;
– chaque joueur doit donner une valeur différente;
– chaque joueur doit donner une valeur « possible ». Par exemple, s'il y a quatre joueurs, il y aura au plus douze pièces en jeu. Si celui qui parle n'en a placé qu'une dans sa main, il ne pourra pas annoncer une valeur supérieure à dix, car si tous les autres joueurs avaient trois pièces en main (total neuf), le total ne pourrait être supérieur à dix. De même, en suivant l'exemple précédent, le joueur ne pourrait annoncer une somme inférieure à un, puisqu'il a lui-même une pièce en main;
– quand chaque joueur a fait son annonce, les joueurs ouvrent chacun leur main et l'on voit qui gagne. Si personne n'a indiqué la bonne somme, le jeu reprend et le premier à parler devient le voisin de droite du précédent. Sinon, le vainqueur met hors jeu l'une de ses pièces et une nouvelle manche commence.

SOIR
Vous aimez bien les grands classiques, mais vous avez envie de vous délasser. Heureusement les jeux de dames, échecs, go se prêtent à de multiples variantes, en voici quelques-unes.

QUI PERD GAGNE

• aux dames, c'est facile, on inverse la règle : celui qui n'a plus de pions ou est bloqué a gagné.
• aux échecs, il faut modifier un peu la règle. A gagné celui qui met son Roi en échec ou termine avec le Roi seul. Si une pièce quelconque de l'adversaire est en prise, la prise est obligatoire; si plusieurs sont en prise, on choisit.

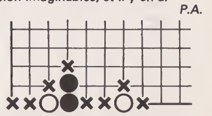
LE BLITZKRIEG

Il faut disposer de trois jeux : un pour chacun des deux joueurs, un troisième pour l'arbitre, ou jeu-témoin.
Chacun des joueurs joue sur son propre jeu sans voir les coups de l'adversaire; l'arbitre reproduit les coups sur le jeu-témoin. On peut y jouer indifféremment sur un damier, un échiquier, un jeu de go.

• **aux dames :** l'arbitre annonce les coups impossibles, indique aux joueurs les prises obligatoires, enlève les pions pris sur l'autre damier.
• **aux échecs :** l'arbitre annonce les coups impossibles, les échecs au Roi et indique la nature d'une pièce prise; sur l'autre échiquier il la retire.
• **au go :** l'arbitre annonce les coups impossibles et le nombre de pierres prises, qu'il retire de l'autre go-ban.

LA PESANTEUR

Se joue sur un jeu de go. Une ligne de bord représente la Terre. On joue sur les intersections. Le but du jeu est de réaliser un alignement de quatre pierres dans une direction quelconque.
La contrainte : à partir de la deuxième ligne, on ne peut poser une pierre que si en dessous, à la verticale, les intersections sont occupées. Le premier coup s'effectue donc obligatoirement sur la première ligne; le deuxième s'effectue, soit sur la première ligne, soit sur l'intersection de la deuxième ligne située à la verticale de la première pierre et ainsi de suite.
Un terrain de go se prête évidemment à toutes les variantes du morpion imaginables, et il y en a. *P.A.*



Dans cette position Blanc, dont c'est le tour de jouer, peut jouer partout où il y a des croix.

VENDREDI

9 HEURES

Ouf! Le beau temps est revenu. Vous vous précipitez sur la plage. A cette heure matinale, vous n'y retrouvez qu'un de vos partenaires habituels. En attendant les autres, vous jouez aux *Croks*.

Si les coquillages ne sont pas bien ronds et bien lisses comme les pions qui vivent sur vos damiers, ils offrent en contrepartie un avantage considérable : ils sont orientables! Lorsque vous avez une coque entre les mains, vous pouvez voir d'un côté, la charnière et de l'autre, la dentelure. Impossible de se tromper. Mettons à profit cette fantaisie que la nature a mise à notre disposition pour jouer sur la plage...

LA SAGA DES CROKS

Si l'on vous dit *« Ah vous jouez* avec *des coques »*, dites bien qu'il n'en est rien; qu'il s'agit de « croks » — d'horribles bestioles déguisées en coquillages — réparties en deux espèces qui n'ont d'autre instinct que de se dévorer l'une l'autre. Il y a les croks bombés et les croks creux. La charnière est la queue de l'animal et la dentelure, les mâchoires. La direction adoptée par la tête est dans le sens charnière-dentelure.

joueurs : deux;

matériel : dix coquilles de coque par joueur (des grises et des blanches) ou à défaut 20 blanches, un joueur les pose faces bombées vers le haut, l'autre face creuse vers le haut;

le terrain : déblayer un peu le sable fin entre votre adversaire et vous; creusez un peu, histoire de faire remonter le sable humide, mélanger bien le tout et aplanir de manière à disposer d'une surface ni trop sèche, ni trop humide. Tracer ou creuser un damier de 36 cases (6 × 6).

but du jeu : éliminer toutes les coquilles adverses. Chaque joueur choisit son espèce : les croks bombés ou les creux;

la pose : à tour de rôle, à commencer par les convexes, chaque joueur pose un croks dans une case libre, en prenant soin de choisir une orientation : la dentelure doit obligatoirement être tournée vers l'un des côtés de la case où il se trouve. Il est interdit de poser un croks en position de prise (voir prise). Quand la pose est terminée, les croks peuvent se déplacer. De tour en tour, chaque joueur a le choix entre trois actions. Il doit obligatoirement effectuer l'une d'elles.

rotation : dans tous les cas, il est possible de faire pivoter un de ses croks d'un quart de tour à droite ou à gauche;

déplacement (saut) : un croks saute dans une case vide (jamais en diagonale), d'une ou deux cases dans le sens de son orientation ou d'une case dans une autre direction (bond sur le côté ou bond en arrière). Tout saut en avant (d'une ou deux cases) n'est possible que si la case visée est vide et si aucun croks adverse ne peut lui-même y sauter en faisant un bond en avant (d'une ou deux cases). Cela signifie que deux croks adverses qui se font face, séparés par une ou deux cases, ne peuvent pas accéder à ces cases. Un croks de la même espèce peut, en revanche, sauter sur une case soumise à l'influence de l'un (ou plusieurs) de ses congénères.

prises : on prend un croks adverse si l'on peut sauter sur la case où il se trouve en respectant les conditions suivantes : A joue et est dans une case voisine de son adversaire B; A est tourné vers B; B ne lui fait pas face; A saute sur B et B est retiré du jeu. A peut alors rejouer (rotation, déplacement ou nouvelle prise, permettant de rejouer);

fin de partie : le vainqueur est celui des joueurs qui élimine tous les croks adverses.

LA REPRODUCTION

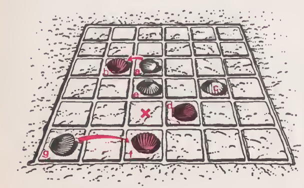
Si l'on vous dit que les croks sont des animaux stupides qui se dévorent entre eux, précisez en naturaliste convaincu qu'il n'en est rien et que les croks passent une bonne partie de l'année à se reproduire...

La règle du jeu est identique à la précédente en ce qui concerne la rotation et le déplacement. Lors de la pose, les joueurs ne disposent que de six coquilles chacun, au lieu de dix.

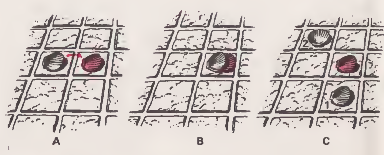
La prise d'un croks adverse n'est possible que s'il est de dos. Le croks sauteur est posé sur le croks qui subit l'action, ce dernier n'est pas retiré du jeu. Au tour suivant (temps de gestation) le croks sauteur est déplacé d'une case, vers une case libre voisine, sans modification d'orientation. De plus, le joueur en phase pose, où il le désire (en respectant la règle d'influence sur les cases), un nouveau croks. L'orientation de ce nouveau-né est libre. La partie prend fin quand il n'est plus possible de poser de nouveaux croks, ou d'un commun accord entre les joueurs s'il n'est plus possible de réaliser des coups intéressants.

Le vainqueur est alors celui des joueurs qui dispose d'une majorité de croks sur les 36 cases du damier.

M.B.



Les crocks : *A peut prendre B et G, F. E et F ne peuvent pas se déplacer sur la case qu'ils contrôlent (marquée d'une croix).*



La reproduction des crocks :

A. *On peut sauter sur un crocks adverse s'il est de dos →* **B.**

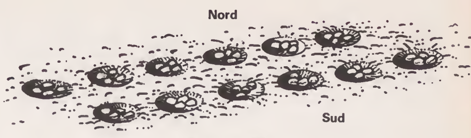
C. *Au tour suivant, le « père » est déplacé sur une case adjacente (ici en 1), le « fils » apparaît n'importe où sur le plateau (ici en 2).*

14 HEURES
Vous n'êtes que deux à avoir eu le courage de rester en pleine chaleur sur la plage. Pourquoi ne pas vous mesurer à l'*awèlé?*

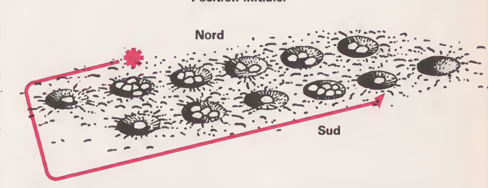
L'AWÈLÉ

matériel : le sable et des cailloux (petits galets, coquillages, etc.). Rappelons brièvement les règles de ce grand jeu africain (voir *J. & S.* n° 7).
le terrain : deux camps de six trous chacun se faisant face. Quatre cailloux dans chaque trou. Le jeu est prêt.
un coup : chaque joueur à son tour prend le contenu d'un trou de son choix dans son camp et égrène un caillou dans chaque trou suivant, en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
la prise : quand le dernier caillou tombe dans un trou de l'adversaire où il y a deux ou trois cailloux – en comptant celui que vous venez de mettre – vous ramassez le contenu du trou et également celui des trous précédents où il y a deux ou trois cailloux, en vous arrêtant quand il n'y a pas le total voulu dans le trou. Pour gagner il faudra bien sûr avoir ramassé, à la fin de partie, plus de cailloux que son adversaire.
dernières précisions : si, avec le contenu d'un trou, vous effectuez un tour complet (c'est-à-dire qu'il y avait douze cailloux ou plus dedans), vous sautez le trou de départ.
Il faut toujours « donner à manger » à son adversaire : si un joueur n'a pas de caillou dans son camp après le tour de son adversaire, il ramasse tout ce qui reste.
Parfois, à la fin du jeu, la situation est bloquée : on annule alors les cailloux imprenables.

15 HEURES
Vos amis vous rejoignent les uns après les autres sur la plage. A quatre, vous pouvez pratiquer une nouvelle variante de l'awèlé.
Vous avez désormais trois trous chacun. Quelques aménagements à la règle sont alors souhaitables.
l'élimination : si un joueur n'a que des trous vides quand c'est son tour, ou après son tour, il est éliminé.
Quand un joueur est éliminé, son camp est neutralisé : le nombre de trous disponibles diminuant, il faut augmenter les possibilités de prise; les trous prenables seront alors ceux où il y aura un total de deux, trois, quatre ou cinq cailloux.



Position initiale.



Exemple de prise : *Nord peut vider son trou ✱ et égrener ses six cailloux dans les six trous suivants. Dans le dernier trou, il se trouve alors deux cailloux, qu'il ramasse.*

la disposition : changez de place après chaque manche. Le gagnant ne bouge pas; à sa droite vient le perdant, puis le troisième, enfin le deuxième.
C'est le perdant qui commence, c'est-à-dire celui qui a ramassé le moins de cailloux au tour précédent ou, en cas d'égalité, celui qui a été éliminé le premier.

17 HEURES
Avant de rentrer, vous avez le temps d'organiser un tournoi de *Tabou*. Regroupez-vous deux par deux et mesurez-vous à ce « morpion mobile ».

TABOU

joueurs : deux;
matériel : dix galets ou cailloux noirs pour un joueur; dix blancs pour l'autre; le terrain est un damier 6 × 6 dessiné sur le sable;
but du jeu : réaliser un alignement de cailloux de sa couleur, verticalement, horizontalement ou en diagonale;
le jeu : à tour de rôle, à commencer par les blancs, chaque joueur pose un caillou sur la case vide de son choix. Quand la pose est terminée, les permutations commencent.
A tour de rôle, en suivant celui de la pose, chaque joueur peut interchanger la position de deux cailloux de couleurs différentes. Pour effectuer cette opération, il est nécessaire que les cailloux de couleurs différentes soient voisins (horizontalement, verticalement ou en diagonale).
L'adversaire n'a le droit de déplacer aucun des cailloux ayant subi un déplacement au tour précédent, ils sont tabous!
Celui des joueurs qui réalise un alignement de quatre cailloux de sa couleur marque un point. Une nouvelle partie commence. Le vainqueur est celui des joueurs qui marque le premier cinq points.


Le joueur noir permute a et b et aligne quatre de ses pions.

M.B.

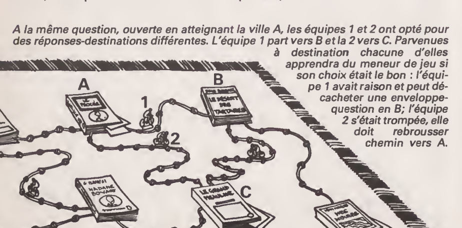
SAMEDI

10 HEURES
Vous aviez préparé un super rallye-vélo dans les environs. Toutes vos questions sont prêtes. Et voilà que le ciel se fâche et ruine vos chances de pouvoir sortir. Pendant qu'il pleut et vente, n'hésitez pas à transformer immédiatement votre rallye en rallye miniature.

RALLYE MINIATURE

joueurs : une dizaine par équipe de deux ou trois;
matériel : les questions et casse-tête que vous aviez préparés, une pièce ou une grande table, de la ficelle, du papier, des crayons.
préparation : prenez un rouleau de petite ficelle et faites des nœuds tous les trois ou quatre centimètres et ce sur trois à cinq mètres. C'est un peu long. Sur la moquette, posez des objets représentant les villes que devaient atteindre les équipes. Il est possible d'utiliser des livres au format de poche. Dans chacun d'eux glissez les enveloppes contenant les questions destinées à chacune des équipes. Chaque équipe est symbolisée sur le terrain par un objet simple (ou mieux un cycliste miniature!).
déplacement : après concertation chaque équipe se déplace le long d'une route (ficelle), d'autant de nœuds qu'elle le désire, en sachant que la dépense en points pour le déplacement est égale au carré du nombre de nœuds parcourus. Plus on va vite, plus on consomme. Par exemple, deux cases, quatre points; trois cases, neufs points, quatre cases, seize points. Une case valant un point. Au départ, chaque équipe dispose de vingt points. Quand une équipe atteint une ville (livre), elle prend une enveloppe-question, la décachète et tente de résoudre l'énigme qui lui est posée. Dès qu'elle pense avoir la bonne réponse, elle repart, si toutefois elle estime avoir suffisamment de points de déplacement. Chaque tour de jeu passé dans une ville rapporte trois points.
Les questions posées (nos casse-tête par exemple, voir page 64) doivent être à réponses multiples. A chaque réponse, faites correspondre le nom d'une ville voisine (reliée par un segment de route). Parvenu à la ville suivante, l'équipe demande au meneur de jeu si la réponse à la question précédente était ou non la bonne. Si c'est le cas, le meneur de jeu donne une nouvelle enveloppe-question. Sinon, il répond *« non »* et l'équipe doit retourner d'où elle vient et choisir une autre route.
Si une équipe n'a plus de point de déplacement alors qu'elle est entre deux villes, elle ne peut se déplacer qu'à raison d'une demi-case par tour. Il ne faut pas croire qu'elle a perdu toute chance de gagner. La première équipe qui revient à la ville de départ après avoir brillamment répondu à toutes les questions du parcours gagne.
Exemple de question (simplifiée) : les deux côtés de l'angle droit d'un triangle rectangle valent respectivement 3 et 4 cm, combien vaut le côté restant?
- si vous pensez que c'est 5, allez à *Le désert des Tartares;*
- si vous pensez que c'est 5,414, allez à *Le grand Meaulnes;*
- si vous pensez que la réponse est différente de celles qui ont été proposées, allez à *1984*.

M.B.



A la même question, ouverte en atteignant la ville A, les équipes 1 et 2 ont opté pour des réponses-destinations différentes. L'équipe 1 part vers B et la 2 vers C. Parvenues à destination chacune d'elles apprendra du meneur de jeu si son choix était le bon : l'équipe 1 avait raison et peut décacheter une enveloppe-question en B; l'équipe 2 s'était trompée, elle doit rebrousser chemin vers A.

14 HEURES

LES SANGLOTS LONGS DES VIOLONS...

Cette phrase, qui symbolise à elle seule le contact clandestin puisqu'elle annonçait le Débarquement, devient ici le nom d'un jeu inédit que nous avons conçu pour vous.
joueurs : cinq à quinze.
matériel : papier, crayon.
Rassemblez tous les participants autour de la table et demandez à deux volontaires de se désigner. Après les réticences d'usage, deux personnes se dévouent. Désignez au hasard un des deux joueurs et dites-lui *« toi, tu es chef d'un réseau d'espionnage installé à Londres; quant à toi* (l'autre joueur volontaire), *tu es en France, sur le terrain, et tu cherches à communiquer des informations à ton correspondant à Londres ».*
Le but du joueur qui est à Londres est de reconnaître le message de son correspondant en France parmi d'autres messages, écrits par les autres joueurs, qui eux, tentent de détruire le système de correspondance.
Les deux correspondants vont se réunir en secret pendant deux minutes pour décider de ce qui authentifiera le message du correspondant français auprès de celui de Londres. Il faut que vous sachiez que tous les messages seront écrits par chacun des joueurs, puis lus au correspondant de Londres. Il devra dire parmi tous les messages lequel est envoyé par son correspondant.
Le « joueur de Londres » sort (afin qu'aucune communication n'ait lieu gestuellement). Les autres joueurs rédigent un texte de quelques lignes, un événement précis, situé géographiquement, à une date et une heure qui devront figurer sur le message. Ainsi, quel que soit leur contenu, tous les messages auront la forme suivante : « vendredi à 15 h 32, dans la ville de Fouzy-en-Brie, non loin de la gare, aura lieu le sabotage de l'aiguillage de la ligne Paris—Lyon ». Il doit toujours y avoir date, heure, lieu et action.
Chaque joueur rédige son message, et celui du joueur correspondant français inclut un détail de langage qui le distingue des autres (au moins théoriquement). Par exemple, au moins deux mots commencent par un V ou encore trois virgules et un point d'exclamation figurent dans le texte. Quand tout le monde a fini de rédiger, le meneur

de jeu ramasse les feuilles, fait entrer le joueur de Londres et fait sortir le joueur correspondant français. Puis il lit tous les messages après les avoir soigneusement mélangés. Au cours de la lecture, le joueur anglais arrête le meneur de jeu dès qu'il croit avoir reconnu le message qui lui est destiné. Si c'est le bon, et c'est souvent le cas au cours des premiers tours de jeu, la même équipe poursuit sa correspondance clandestine. A chaque tour, ils marquent 1 point. S'il s'est trompé, c'est celui qui a rédigé le faux message qui devient le correspondant à Londres. Il choisit parmi les joueurs son correspondant français. Le jeu se poursuit pendant le temps décidé d'un commun accord entre les joueurs. Au terme du temps de jeu imparti, l'équipe de joueurs qui a acquis le plus de points est déclarée gagnante. *M.B.*

17 HEURES

LE TARTARIN

Pour vous entraîner au jeu de rôle, il existe un jeu de « société » parfaitement adapté au rôle du maître de jeu, un jeu qui se pratique autour d'une table et ne nécessite aucun matériel : le *Tartarin*.

En attendant l'apéritif, les invités (de trois à vingt) peuvent tous participer au jeu :

rôles : l'un des joueurs tient le rôle du narrateur, les autres posent des questions;

but du jeu : les joueurs posent des questions jusqu'à ce que l'un d'entre eux découvre (ou croit découvrir) une contradiction entre ce que dit le narrateur et ce qu'il avait précédemment affirmé. Le premier qui découvre une contradiction devient à son tour le narrateur dans la partie suivante;

le jeu : les joueurs entament le dialogue par des questions très générales, du type « où cela se passe-t-il? », « à quelle époque? », etc. Le narrateur invente une histoire dont il est le héros au fur et à mesure que les questions affluent. Les questions des joueurs se font de plus en plus précises. Inéluctablement les informations s'accumulent et l'un des joueurs découvre une faille dans l'histoire du narrateur. Il annonce alors « *Tartarin!* » et indique la contradiction découverte. Deux cas se présentent : le narrateur est confondu et la partie s'arrête ou celui qui a interrompu la partie s'est trompé, il est alors éliminé du dialogue jusqu'au terme de la partie. Les parties se succèdent pendant une durée déterminée, au gré des joueurs. La partie est beaucoup plus amusante si le narrateur invente une histoire et s'attribue un comportement héroïque, à l'image du super héros de Tarascon.



20 HEURES

LA MONNAIE

matériel : il suffit d'une seule pièce de un franc et de cinq allumettes, mais il faut être au moins six. On peut jouer éventuellement jusqu'à dix personnes. Les joueurs se divisent en deux camps et s'associent de chaque côté de la table.

Les deux camps choisissent chacun un capitaine (le mieux est d'en changer à chaque manche).

Un des deux camps tiré au sort gagne la pièce. Le capitaine est assis au milieu et tient la pièce à deux mains, bien en évidence au-dessus de la surface de la table. Les coéquipiers montrent aussi « patte blanche ». Le capitaine adverse donne alors l'ordre de baisser les mains : « *en bas!* » dit-il. Toutes les mains se rassemblent sur les genoux du capitaine qui indique à ses coéquipiers (ou feint de l'indiquer) dans quelle main il déposera la pièce. Ce charmant tableau est interrompu par un « *en haut* » impérieux. De nouveau, tout le monde a les mains en l'air, le capitaine tient toujours la pièce entre ses pouces et index, bien en vue.

« *En bas!* », les mains sur les genoux du capitaine. Que fait le camp adverse? Le capitaine donne les ordres « *en haut!* », « *en bas!* », les autres répondent avec attention. Les choses vont se précipiter. Tout en laissant le temps après un ordre « *en bas!* » de répartir la pièce, tout d'un coup le capitaine ne commande plus « *en haut!* » mais « *sur la table* ». A ce commandement tous les joueurs (du camp qui a la pièce, faut-il le repréciser), y compris le capitaine, doivent poser ensemble leurs mains à plat sur la table. Où est la pièce? That is the question.

Prenons l'hypothèse où il y a six mains : la pièce se trouve dans une de ces six mains. Le capitaine prend l'avis de ses partenaires; tous trois conciliabulent... et continuent à observer les airs faussement indifférents des adversaires. On procède par élimination et seul le capitaine donne les ordres, c'est-à-dire que les adversaires ne doivent réagir qu'à un ordre clair du capitaine qui montre une main et dit « *enlève* » ou « *donne la pièce* ».

Évidemment « enlève cette main » n'est qu'une élimination alors que « *donne la pièce* » est le choix décisif.

Si la pièce est trouvée elle change de camp. Rien n'est marqué.

Si le camp qui cherche s'est trompé, les autres gagnent une allumette. Comme au volley ball : trouver la pièce ne permet que de reprendre le service.

Au début le tas des cinq allumettes se distribue au fur et à mesure des points marqués. Quand le tas est vide le camp qui marque un point prend une allumette du camp adverse. Le premier camp à avoir les cinq allumettes a gagné.

Il faut s'efforcer d'avoir une surface ni trop sonore – le bruit de la pièce guide trop sûrement – ni pas assez – il ne faut pas non plus que le bruit soit complètement étouffé parce que cela fait partie du jeu des erreurs techniques possibles : en principe les joueurs doivent poser en même temps les mains à plat avons-nous dit et donc, pendant un moment (très court), toutes les mains sont ouvertes et au-dessus de la table, elles frappent en même temps la table. Ceci dit quelques facéties peuvent être tolérées : main dépliée, nappe froissée mains se chevauchant, etc. mais elles doivent être une erreur admise avec générosité par l'adversaire... *P.A.*

DIMANCHE

Vous connaissez peut-être la *Mora,* un jeu encore très pratiqué en Italie. Deux joueurs se font face en ayant chacun une main dans le dos. L'un d'entre eux compte jusqu'à trois et en même temps ils tendent devant eux la main qui était cachée. Celle-ci montre un, deux, trois, quatre, cinq doigts tendus ou un poing fermé, qui vaut zéro. Au même moment, chaque joueur annonce un chiffre se voulant égal à la somme des doigts tendus par les deux joueurs. Si le joueur A montre trois doigts et dit sept et que le joueur B montre quatre doigts et dit cinq, le joueur A gagne car le total des doigts correspond bien au total qu'il a annoncé. Un excellent jeu à pratiquer en voyage. Une autre manière de le pratiquer, inédite celle-là, est d'utiliser un jeu de cartes.

LA CARTAMORA

joueurs : deux;
matériel : un jeu de 32 cartes;
donne : le donneur distribue une à une seize cartes, huit pour son adversaire, huit pour lui. Chaque joueur prend ses cartes en main et les regarde.
tour de jeu : A pose une carte sur la table, face cachée et demande une couleur; B pose également une carte de son choix, face cachée et annonce une valeur numérique (entre 14 et 22); A annonce également une valeur numérique.
Les cartes sont retournées et les joueurs regardent si l'une des valeurs numériques annoncées est ou non égale à la somme des cartes (voir le paragraphe « valeur des cartes »).
Au tour suivant les rôles sont inversés : la séquence de jeu devient B, A, A, B, et ainsi de suite, jusqu'à épuisement des cartes que les joueurs ont en main.
La carte posée par le joueur qui annonce la couleur doit correspondre à la couleur demandée; l'autre joueur est contraint de jouer la couleur demandée s'il le peut; sinon, il joue n'importe quelle autre carte de sa main.
Quand les cartes sont retournées, trois cas peuvent se présenter :

- aucun joueur n'a trouvé le bon total, personne ne marque de points. Les cartes sont mises au rebut, constituant une pile de défausse;
- l'un des joueurs a trouvé le bon total, il prend le pli et le pose à côté de lui;
- les deux joueurs ont trouvé le bon total, celui qui a posé la carte la plus faible emporte le pli. Si les cartes sont de même valeur, elles vont au rebut.

fin de partie : chaque joueur fait le compte de ses points : chaque pli vaut dix. En plus, les joueurs ajoutent à ce premier total, celui de la valeur des cartes.
La partie se déroule en trois manches, au terme de chaque manche, il est interdit de battre les cartes.
valeur des cartes : l'As vaut 11; les Rois, Dames, Valets et 10 valent 10; les autres cartes valent le chiffre inscrit dessus, 7, 8 ou 9. Ces valeurs sont utilisées dans le déroulement de la partie comme au moment du décompte final.
Au début les joueurs ont peu de chance de gagner, mais à mesure que la partie s'avance, la mémoire des cartes « tombées » intervient de plus en plus. Le jeu de la couleur permet parfois de savoir à coup sûr ce que l'adversaire va être contraint de jouer, c'est le moment de mettre votre carte la plus forte pour faire un gros pli... sauf si l'adversaire s'en doute, puisqu'il peut alors annoncer le même total que vous...

M.B.

LE SOIR

Vous êtes deux et vous avez envie de jouer aux cartes : découvrez le *Taboubou,* très facile à apprendre, mais d'une extraordinaire finesse, à l'instar de la célèbre *Scoppa* italienne dont il est inspiré.

LE TABOUBOU

joueurs : deux;
matériel : un jeu de 52 cartes;
distribution : le donneur pose quatre cartes faces visibles au milieu de la table.
Il distribue le reste en paquets de quatre cartes, cachées, les paquets sont distribués alternativement, au partenaire, au donneur, etc.
Chacun des joueurs prend son premier paquet sans le montrer à son adversaire. C'est le partenaire qui commence.
le jeu : avec une des cartes de sa main, au choix, que l'on joue, on peut ramasser une ou plusieurs des cartes exposées sur la table, aux conditions suivantes : qu'une carte ait la même valeur que celle que l'on pose ou que l'addition des valeurs de plusieurs cartes égale la valeur de celle que l'on pose.
La valeur croissante des cartes va de 1 pour l'As à 13 pour le Roi.
Exemple :
avec un Roi, on peut prendre :

- un autre Roi,
- une Dame (valeur 12) et un As (valeur 1) = 13,
- un 8, un 3 et un 2 = 13, etc.

Si on ne peut rien prendre, ou qu'il n'y a rien, on pose simplement une carte sur la table. Quand les quatre cartes du premier paquet ont été jouées, les deux joueurs prennent leur second paquet, et ainsi de suite.
but du jeu : ramasser plus de points que l'adversaire. Dans chaque donne, il y a 10 points fixes, répartis comme suit :

- 1 point pour chaque As, soit au total 4 points;
- 2 points pour le 10 de ♦;
- 1 point pour le 2 de ♣;
- 1 point pour celui qui ramasse le plus de ♣ (au moins 7);
- 2 points pour celui qui ramasse le plus de cartes : si les deux joueurs ont ramassé 26 cartes, ils marquent chacun un point.

Si, à la fin de la manche, des cartes restent sur la table, imprenables, elles reviennent à celui qui a fait le dernier pli.
En plus des points fixes, il y a les points de « Taboubou » : chaque fois qu'un joueur ramasse tout ce qu'il y a sur la table, il marque un point de Taboubou; il pose, retournées à côté du paquet, les cartes qu'il a déjà ramassées et la carte qui lui a permis de faire «Taboubou ».
Celui des joueurs qui a le plus de points gagne la manche. La partie se joue en deux manches et une belle, s'il y a lieu.

P.A.

Ce menu a été préparé par Pierre Aroutcheff, Michel Brassinne et Jean-Charles Rodriguez. Les jeux originaux sont signés des initiales de leur auteur.



ETES-VOUS DOUE POUR LES TESTS ?

C'est bien connu : les tests ne mesurent jamais autre chose que l'aptitude... à passer des tests. Loin de ceux qui tentent de soupeser les connaissances ou de passer le look aux rayons X, essayez plutôt ceux qui font bronzer les neurones!

Voici un certain nombre de petits problèmes qui ne font appel qu'à votre logique éventuellement complétée par votre sens de l'observation et votre connaissance du vocabulaire de la langue française. C'est traditionnellement le type de questions qui permettent d'établir le Q.I. du « testé ».

Nous n'avons évidemment pas cette prétention. Ce test vous permettra, sinon de vérifier que vous êtes d'une intelligence « peu commune » ou « en dessous de la moyenne », du moins de calculer... si vous êtes doué pour les tests!

Mode d'emploi :

Le test comprend cinq séries de quinze questions. Commencez par la première série, c'est la plus facile. Quand vous avez terminé, vérifiez vos réponses et lisez la solution des problèmes (voir pages 104 et 105) que vous n'avez pas pu résoudre (mais si, mais si, même parmi les collaborateurs de *J. & S.*, il y a eu... chut!). Comptez vos points (voir ci-dessous). Puis passez à la seconde série. Elle est théoriquement plus difficile, mais comme elle comporte le même type de questions que la première, vous réussirez peut-être mieux. Et ainsi de suite. Ce qui devrait vous permettre d'obtenir un score respectable à la dernière série.

Comment établir votre score :

vous disposez d'un temps total pour une série : vous en disposez comme vous voulez.

Série A : 45 minutes – 1 point par réponse exacte.

Série B : 1 heure – 2 points par réponse exacte.

Série C : 1 heure 15 minutes – 3 points par réponse exacte.

Série D : 1 heure 30 minutes – 4 points par réponse exacte.

Série E : 2 heures – 5 points par réponse exacte.

Si nous ne nous sommes pas trompés et si vous n'avez pas triché, le maximum que vous pouvez obtenir est de 225 points (n'y comptez tout de même pas trop).

Votre score :

plus de 225 : marquez 225 points moins le nombre de points que vous avez au-dessus de 225.

225 : ça nous étonnerait; ici, même le rédacteur en chef...

de 200 à 224 : génial. Si de plus vous acceptez de ne pas être payé on vous engage tout de suite à *J. & S.*

de 175 à 199 : les « chasseurs de tête » n'attendent que vous. Les plus hautes prétentions vous sont permises.

de 151 à 174 : idem que ci-dessus moins 10 %.

de 126 à 150 : le meilleur résultat. Le « testeur » vous juge excellent tout en étant persuadé, sans essayer bien sûr, qu'il obtiendrait mieux que vous.

de 101 à 125 : très bien. Vous n'avez absolument rien à craindre des tests habituellement pratiqués.

de 76 à 100 : bien. Les « vrais » tests sont beaucoup plus faciles que ça!

de 51 à 75 : c'est déjà pas mal. Avec un peu d'entraînement...

de 26 à 50 : estimez que vous avez obtenu le maximum avec des tests aussi mal conçus.

de 1 à 26 : ne vous inquiétez pas : la présentation compte davantage que les résultats aux tests.

0 : une carrière politique, peut-être?...

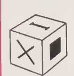
moins de 0 : erreur de signe.

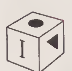
SÉRIE A

1.

Voici le même cube, vu sous des angles différents.





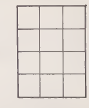




Quel dessin y a-t-il sous le quatrième cube?

2.

Comment faut-il placer les dominos sur la grille pour former des mots horizontaux et verticaux?



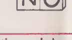






LU





3.

Les résultats des opérations ci-dessous sont donnés en vrac, sans ordre. Trouvez la valeur de l'étoile.

☆ × 3 = ☆ + 60 =

$\frac{☆}{2}$ = ☆ – 40 =

120 - 30 - 20 - 180

4.

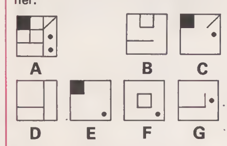
Les Zazas mentent toujours; les Yoyos disent toujours la vérité. Une seule des deux espèces est ludomane : laquelle?



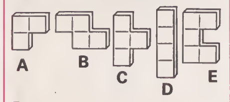




5.
Imaginez que les carrés B à G soient transparents : en les superposant on peut créer des formes complexes. Quels sont les trois carrés qu'il faut superposer pour obtenir le dessin A? Prenez les carrés tels quels, sans les tourner ni les retourner.

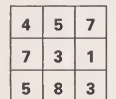


6.
Formez un carré 4 × 4 avec quatre des cinq formes ci-dessous. Laquelle n'est pas utilisée?



7.
Trouvez les mots qui correspondent à chaque paire de définitions.
A. Légume - Utilisée en optique : ?
B. Légume - Prélèvement géologique : ?
C. Légume - Durillon : ?

8.
Barrez les nombres dans deux cases pour que la somme des nombres restants dans chaque rangée et chaque colonne soit la même.



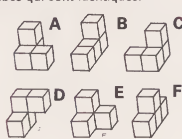
4	5	7
7	3	1
5	8	3

9.
Les téléphones le long de l'autoroute sont placés à intervalles réguliers. Quand ma voiture est tombée en panne, je suis parti vers le sud et j'ai trouvé un téléphone 500 mètres plus loin. Malheureusement, il était en dérangement. Pour atteindre un autre téléphone, puis regagner ma voiture de façon à marcher le moins possible, faut-il que je continue vers le sud ou que je rebrousse chemin pour atteindre le téléphone au nord?

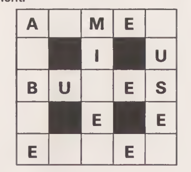
10.
Quel nombre doit-on inscrire logiquement sous la quatrième cible?



11.
Trouvez les deux assemblages de cubes qui sont identiques.



12.
Placez une même lettre dans les cases blanches pour former des mots horizontalement et verticalement.



A		M	E	
	■	I	■	U
B	U		E	S
	■	E	■	E
E			E	

13.
L'étoile représente toujours la même opération : laquelle?

(5 ★) × 2 = 42
(36 ★) − 10 = 42
(8 ★) : 4 = 6

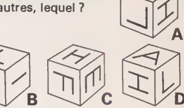
14.
Dans combien de temps cette horloge électronique affichera-t-elle de nouveau quatre chiffres qui se suivent? (En affichage digital les heures sont comptées de 0 à 24).



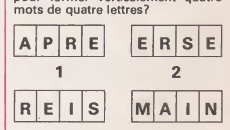
15.
Si Charles est né le 25, Michel le 24, et Frank le 14, est-ce qu'Aimé est né le 1, le 9, le 18, le 27 ou le 31?

SÉRIE B

1.
Un cube est différent des autres, lequel ?



2.
Dans quel ordre faut-il placer horizontalement ces groupes de lettres pour former verticalement quatre mots de quatre lettres?



3.
Les résultats des opérations sont donnés en vrac : trouvez la valeur de l'étoile.

$☆ + ☆ + ☆ + ☆ =$

$☆ + \frac{☆}{2} + 32 =$

$85 - ☆ - ☆ =$

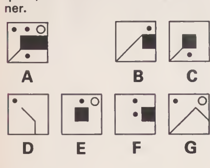
$\frac{☆ + ☆ + ☆ + ☆ + ☆}{2} =$

40 - 56 - 53 - 64

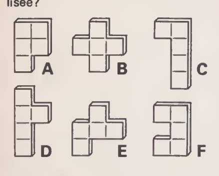
4.
Les Zazas mentent toujours; les Yoyos disent toujours la vérité. L'une de ces deux espèces est végétarienne, laquelle?



5.
Imaginez que les carrés B à G soient transparents : en les superposant on peut créer des formes complexes. Quels sont les trois carrés qu'il faut superposer pour obtenir le dessin A? Prenez les carrés tels quels, sans les tourner ni les retourner.



6.
Formez un carré 5 × 5 avec cinq de ces six pièces. Laquelle n'est pas utilisée?



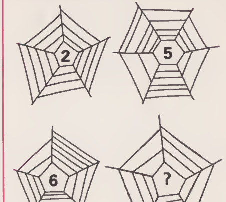
7.
Trouvez les mots qui correspondent à chaque paire de définitions :
A. Fruit - Dénivellation sur une route : ?
B. Fruit - Instrument dentaire : ?
C. Fruit - Arme : ?

8.
Barrez les nombres dans trois cases pour que la somme des nombres restants dans chaque ligne et chaque colonne soit la même.

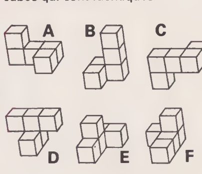
7	6	4	6
5	10	7	2
1	4	3	9
4	3	10	6

9.
Alice a 15 ans plus le quart de son âge. Quel âge a Alice?

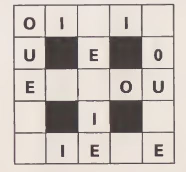
10.
Quel nombre peut-on inscrire logiquement dans la quatrième toile d'araignée?



11.
Trouvez les deux assemblages de cubes qui sont identiques.



12.
Placez des consonnes dans les cases blanches pour former des mots horizontalement et verticalement.

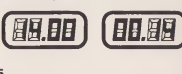


O	I		I	
U	■	E	■	O
E			O	U
	■	I	■	
	I	E		E

13.
L'étoile représente toujours la même opération : laquelle?

(7 ★) + 2 = 30
(16 ★) : 2 = 32
(5 ★) × 2 = 40

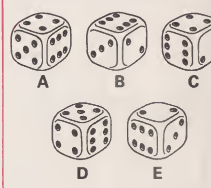
14.
Ces deux horloges sont toutes deux bien réglées mais l'une d'elles, évidemment, n'est pas à l'heure. Dans combien de temps les deux cadrans afficheront-ils de nouveau des chiffres identiques?



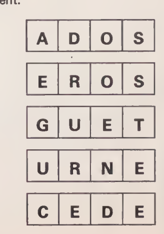
15.
Si Camille est née le 7 mars, Élisabeth le 9 mai et Louise le 6 décembre, est-ce que Gabrielle est née le 16 janvier, le 14 juin, le 9 juillet, le 30 octobre ou le 31 décembre?

SÉRIE C

1.
Bien qu'il s'agisse de dés conventionnels (avec la somme des faces opposées égale à 7), il n'y en a que deux identiques : lesquels?



2.
Comment faut-il faire glisser ces bandes à gauche ou à droite pour que toutes les lettres qui se touchent forment un mot verticalement.



3.
Les résultats des opérations sont donnés en vrac : trouvez la valeur de l'étoile.

$☆^4 =$

$3^{☆} =$

$☆! =$

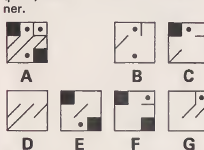
$(103 \times ☆) - 1 =$

2 401 - 5 040 - 2 187 - 720

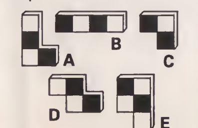
4.
Les Zazas mentent toujours; les Yoyos disent toujours la vérité. Une seule de ces espèces lit *Jeux & Stratégie* : laquelle?



5.
Imaginez que les carrés B à G soient transparents : en les superposant on peut créer des formes complexes. Quels sont les trois carrés qu'il faut superposer pour obtenir, le dessin A? Prenez les carrés tels quels, sans les tourner ni les retourner.



6.
Formez un damier 4 × 4 avec quatre des cinq pièces ci-dessous. Laquelle n'est pas utilisée?



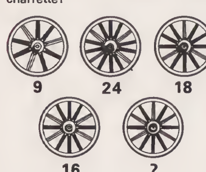
7.
Trouvez les mots qui correspondent à chaque paire de définitions :
A. Plaisanterie - Pour les chiens : ?
B. Plaisanterie - Dans la dinde : ?
C. Plaisanterie - Pour le tabac : ?

8.
Barrez les nombres dans quatre cases pour que la somme des nombres restants dans chaque rangée et chaque colonne soit la même.

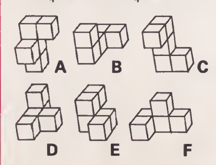
15	10	19	9
12	12	20	12
17	18	9	9
12	16	5	23

9.
Nicolas a 16 ans de moins que Daniel qui a quatre fois son âge. Quel âge a Nicolas?

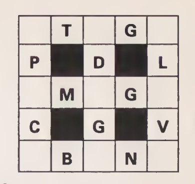
10.
Quel nombre peut-on inscrire logiquement sous la dernière roue de charrette?



11.
Trouvez les deux assemblages de cubes qui sont identiques.



12.
Placez des voyelles dans les cases blanches pour former des mots horizontalement et verticalement.



13.
L'étoile représente toujours la même opération : laquelle?

(6 ★) + 6 = 30
(4 ★) × 6 = 108
(16 ★) : 6 = 9

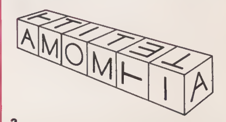
14.
La pendule A fonctionne normalement; la B avance d'une heure toute les deux heures. Dans combien de temps indiqueront-elles l'une et l'autre l'heure juste?

A **B**

15.
Si Charlotte et née le 18 février, Adam le 12 décembre et Mathieu le 24 août, est-ce que Diégo est né le 6 avril, le 20 avril, le 18 juin, le 6 novembre ou le 18 novembre?

SÉRIE D

1.
Tous les cubes sont identiques. Quel mot peut-on lire de l'autre côté?



2.
Comment faut-il disposer horizontalement ces quatre bandes pour former quatre mots verticaux (pas nécessairement de quatre lettres).

N	U	E	E

P	E	R	E

T	O	M	E

O	T	E	R

3.
Les résultats des opérations sont donnés en vrac :
Trouvez la valeur de l'étoile.

$\sqrt{☆} =$

$\frac{2304}{☆} =$

$\frac{☆ - 72}{8} =$

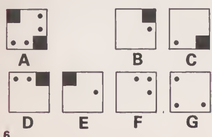
$(☆ \times 0{,}1875) - 4 =$

9 - 12 - 16 - 23

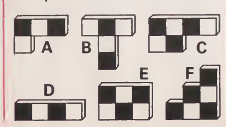
4.
Derrière ces trois portes se trouvent soit deux Zazas et un Yoyo, soit deux Yoyos et un Zaza. Sachant que les pancartes sur les portes des Zazas sont fausses et que celles sur les portes des Yoyos sont vraies, à quelle(s) porte(s) irez-vous frapper pour être sûr de rencontrer un Yoyo?



5.
Formez le dessin A en superposant trois des carrés B à G. Cette fois-ci, vous pouvez tourner chaque carré, mais non pas le retourner sur son autre face.



6.
Formez un damier 5 × 5 avec cinq des six pièces ci-dessous. Laquelle n'est pas utilisée?



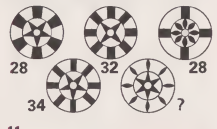
7.
Trouvez les mots qui correspondent à chaque paire de définitions :
A. Instrument de musique - Graine : ?
B. Instrument de musique - Récipient : ?
C. Instrument de musique - Callosité : ?

8.
Barrez les nombres dans cinq cases pour que la somme des nombres restants dans chaque rangée soit la même.

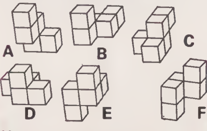
16	12	11	11
15	13	11	24
5	22	17	7
8	5	11	15

9.
Après que Thomas eut pris quatre pommes à Marguerite, il en avait trois fois plus qu'elle. Puis Marguerite lui en repris cinq et ils en avaient autant l'un que l'autre. Combien de pommes avaient-ils pour commencer?

10.
Quel nombre peut-on inscrire logiquement sous la dernière rosace?



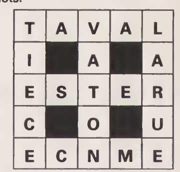
11.
Trouvez les deux assemblages de cubes qui sont identiques.



12.
L'étoile représente toujours la même opération : laquelle?

(5 ★) + 1 = 10
(8 ★) : 6 = 8
(4 ★) × 3 = 0

13.
Permutez quatre lettres pour que la grille ne contienne que de véritables mots.



14.
Si l'on fait la somme des chiffres indiqués par les deux horloges, on obtient 13 dans les deux cas. Dans combien de temps cela se reproduira-t-il? On ne considère que les moments où la grande aiguille tombe sur un nombre, donc toutes les cinq minutes. Jusqu'à la demie comprise, la petite aiguille indique l'heure passée; après la demie, la petite aiguille indique l'heure à venir. Par exemple : 19 h 55 = 8 + 1 + 1 = 10).





15.
Si Paul est né le 22 avril 28, Émilien le 28 mars 39, et Jeannette le 16 janvier 78, est-ce qu'Estelle est née le 30 mai 67, le 15 septembre 63, le 15 août 67 ou le 30 avril 63?

SÉRIE E

1.
Sachant que tous les dés sont identiques; que les trois faces non-visibles de cet assemblage comportent le même nombre de points et que chaque face comporte quatre faces de dés différentes... trouvez le nombre de points qui se trouve sur la face inférieure du seul dé totalement invisible.



2.
Comment faut-il placer les dominos pour former une grille 4 × 4 de mots horizontaux et verticaux?



3.
Les résultats sont donnés en vrac : trouvez la valeur de l'étoile.

$3460 \times ☆ =$

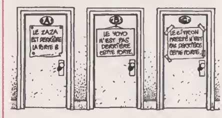
$\frac{12110}{☆} =$

$(☆ \times 50) + 830 =$

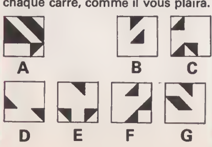
$((10 \times ☆) + 25)^2 + 56 =$

865 - 1080 - 2422 - 17300

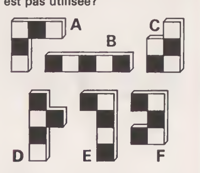
4.
Cette fois-ci, derrière une des portes il y a un Yoyo et ce qui est inscrit sur cette porte est juste, derrière une autre porte il y a un Zaza et ce qui est inscrit sur la porte est faux et derrière la dernière porte il y a un citron pressé et la pancarte est peut-être vraie, ou peut-être fausse. Quelle porte faut-il ouvrir pour vous désaltérer et où se cachent respectivement le Yoyo et le Zaza?



5.
Formez le dessin A en superposant trois des carrés B à G, vous pouvez tourner et retourner (recto-verso) chaque carré, comme il vous plaira.



6.
Formez un damier 5 × 5 avec cinq des six pièces ci-dessous. Laquelle n'est pas utilisée?



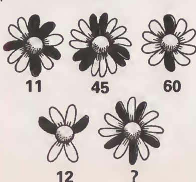
7.
Trouvez les mots qui correspondent à chaque paire de définitions :
A. Personne du sexe féminin - Pièce : ?
B. Personne du sexe féminin - Libellule : ?
D. Personne du sexe féminin - Bouteille : ?

8.
Barrez les nombres dans six cases pour que la somme des nombres restants dans chaque rangée soit la même.

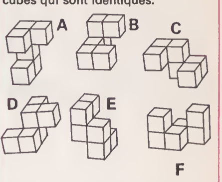
13	27	13	18
32	31	12	27
26	27	32	12
19	21	26	13

9.
Vous avez des poids de 1 g, 2 g,3 g, etc. jusqu'à 9 g, mais l'un d'eux pèse moins qu'il ne devrait. Trouvez lequel, avec une balance simple, en deux pesées.

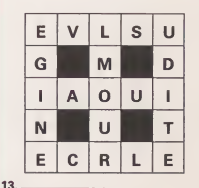
10.
Quel nombre peut-on inscrire logiquement sous la dernière fleur?



11.
Trouvez les deux assemblages de cubes qui sont identiques.



12.
Permutez cinq lettres pour que la grille ne contienne que de véritables mots.

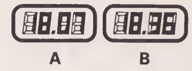


E	V	L	S	U
G	■	M	■	D
I	A	O	U	I
N	■	U	■	T
E	C	R	L	E

13.
L'étoile représente toujours la même opération : laquelle?

$(6 ★) + 2 = 20$
$(12 ★) : 8 = 9$
$(24 ★) \times 3 = 864$

14.
La pendule A avance de neuf minutes par heure, la pendule B avance de douze minutes par heure. Elles ont été mise à l'heure il y a moins de dix heures. Quelle heure est-il?



A B

15.
Si Sandra est née le 13 janvier 24, Irène le 4 mai 32, et Olivia le 9 septembre 42, est-ce que Philibert est né le 7 septembre 36, le 7 août 42, le 11 septembre 42 ou le 11 août 36.

DEVENEZ MENEUR DE JEU

Il y a deux façons de pratiquer un jeu de rôle. D'une part, être joueur proprement dit et conduire un personnage, d'autre part tenir le rôle du Meneur de Jeu. C'est au moins aussi passionnant et beaucoup moins difficile qu'on le croit.



CÔTÉ FACE : ANIMATEUR...

Devenir meneur de jeu c'est une tâche à laquelle renoncent bien des débutants et même des joueurs confirmés, la crainte de ne pas être « à la hauteur » étant souvent présente. Un rien de méthode dans l'approche de ce rôle convaincra du contraire les plus réticents.

Le meneur de jeu (noté M.J.) est l'organisateur et l'arbitre d'une partie de jeu de rôle. Comme sur un terrain de sport, il garantit le respect de la règle et fait jouer les participants. Pour celà il prépare lui-même ou achète un scénario (souvent appelé « module »). Puis il réunit les joueurs autour d'une table et anime le jeu, qui se présente sous forme de dialogue. En réponse à la description de la situation dans laquelle se trouve leur personnage, il attend que chacun des joueurs adopte un comportement. Il indiquera les conséquences de chaque choix des joueurs en s'appuyant à la fois sur les règles du jeu et sur les données du scénario.

Les conditions requises pour devenir M.J. sont : d'avoir pratiqué au moins une fois le jeu en tant que joueur incarnant un personnage et de connaître les règles du jeu de rôle. Contrairement à ce qu'imaginent les débutants, il n'est pas nécessaire de les connaître toutes, dans le moindre détail. Rares sont en fait les M.J. qui connaissent toutes les procédures par cœur.

Nous verrons dans un prochain article comment créer un scénario. Pour simplifier votre tâche, nous considérerons que vous avez acheté un scénario prêt à l'emploi. Il vous indique le cadre dans lequel se déroule l'action, l'époque, et les raisons qui sous-tendent l'intervention des personnages, c'est-à-dire l'intrigue. Précisons qu'il y a une partie de l'intrigue qui sera délivrée aux joueurs – juste ce qu'il faut d'informations pour motiver leur action – et une partie cachée, que vous seul connaîtrez. Ces « secrets » du scénario seront découverts par les joueurs à mesure qu'ils progresseront dans l'aventure.

Avec le « décor » et l'intrigue, un troisième volet est mis à votre disposition par le scénario : les « personnages non joueurs » (PNJ). De quoi s'agit-il?

A l'image d'un lecteur qui parcourt un roman, les joueurs vont rencontrer des personnages qui font partie de l'histoire racontée par le M.J.; ils résident dans le scénario. Aucun des joueurs ne les incarne, d'où leur nom. Le M.J., en lisant le scénario, saura les localiser (savoir où ils « habitent » dans le décor), prendra connaissance de leurs caractéristiques et de leur comportement à l'égard des personnages conduits par les joueurs.

Nous avons fait le tour de ce qu'a à savoir un Meneur de Jeu du point de vue purement informatif. Les règles du jeu de rôle qu'il pratique sont souvent résumées sur des tables, elles-mêmes regroupées sur une sorte de tryptique, un paravent qui permettra au M.J. de cacher aux joueurs les documents auxquels ils ne doivent pas avoir accès (plans, fiches de PNJ, etc.).

Il reste au M.J. à rassembler tout le petit matériel nécessaire à une pratique agréable du jeu : papier, crayons, gomme, fiches de personnages pour les joueurs débutants et des dés de jeu de rôle. Ces fameux dés à 4, 6, 8, 10, 20 ou 30 faces. Dans tous les cas, quel que soit le jeu pratiqué, essayez de vous procurer des dés à 10 faces. Ils permettent de faire apparaître des valeurs aléatoires comprises entre 1 et 100, et donc d'appuyer les résultats sur des probabilités. Certains M.J. utilisent aujourd'hui un chronomètre et lisent les centièmes de seconde après avoir appuyé deux fois sur le déclencheur . Les moins équipés se servent d'annuaires téléphoniques, mais cela est un peu encombrant.

Rendu à ce point tous les meneurs de jeu se valent. Rien ne les distingue vraiment. Certains ont passé une demi-heure à lire le scénario, d'autres plusieurs heures à s'en imprégner. Certains ont un super-matériel avec figurines, « sols » découpés et d'autres seulement du papier quadrillé, un crayon et une gomme à offrir aux joueurs. A ce niveau il est impossible de savoir quelle sera la plus agréable des deux parties, celle du M.J. super équipé ou celle du M.J. à la limite de l'improvisation.

Un M.J. est à la fois un conteur et un arbitre. Deux tentations peuvent polariser son comportement : s'il privilégie le rôle de conteur au mépris de la règle et de l'arbitrage, il tombera dans un lyrisme qui déniera au jeu de rôle sa qualité de jeu. A l'inverse, s'il ne consent qu'à suivre la règle, sans le moindre effort de narration, il chutera dans la technicité. Pour les joueurs, ces deux attitudes sont pénibles. La plus fréquente est l'approche trop technique du jeu. Le M.J. joue son rôle d'arbitre, mais sans plus. Il y est

d'ailleurs souvent poussé par les joueurs eux-mêmes, prompts à faire valoir leur connaissance précise de la règle.

Le réalisme, la capacité à faire vivre l'action aux participants, est essentiel. C'est lui qui fait et entretient l'existence du jeu de rôle. Il est déterminé par deux facteurs : la règle et la description. Le premier est indépendant de la volonté du M.J. : la règle a été construite sans lui et il est seulement chargé de l'appliquer.

Mais le réalisme prime la règle. Une règle mal faite ou surtout mal adaptée à une circonstance très particulière doit être transgressée par le M.J. C'est là son pouvoir d'interprétation. Cela évite en outre que certains joueurs s'appuient sur les défauts de la règle (par exemple à *D. & D.,* les personnages continuent de courir en tous sens comme des athlètes, jusqu'à leur dernier point de vie, ce qui est peu réaliste. En conséquence, le M.J. devra tenir compte de la fatigue, de l'épuisement ou des blessures). C'est ce qui permet l'évolution d'un jeu.

Encore faut-il s'en donner les moyens. Si un tel cas se présente le M.J. devra estimer le pourcentage de chances de réussite d'une action, puis lancer les dés à dix faces (« tirer un pourcentage »). En fonction du résultat, il pourra indiquer ce qui se passe de manière réaliste.

Il en ira de même si le M.J. a oublié la règle ou ne la connaît pas, ou encore s'il a négligé de prendre en compte un détail que lui rappelle le joueur. Par exemple, Khan, un personnage qui s'est introduit par effraction dans une villa pour y voler des dossiers, vient de subir l'attaque (réussie) d'un gardien armé d'un couteau.

La règle indique que les dommages relatifs à cette arme font perdre de 1 à 4 points de vie. En conséquence le M.J. demande au joueur de lancer un dé à quatre faces. Celui-ci refuse car il conteste la réussite de l'attaque en affirmant que le M.J. n'a pas tenu compte du fait qu'au moment de l'attaque il portait plusieurs dossiers, glissés dans sa ceinture. Le M.J. n'en a effectivement pas tenu compte.

Il n'est pas question que le M.J. se mette à chercher dans la règle du jeu qu'il pratique un paragraphe consacré au cas qui se présente. Il est contraint à improviser!

Il estime à 20 %, la chance que les dossiers aient amorti le coup, au point de ne faire perdre qu'un point de vie au personnage. Il va lancer deux dés à dix faces, l'un définissant les dizaines et l'autre, les unités. Le hasard donne 34.

L'éventualité prévue (résultat compris entre 1 et 20) ne s'est pas produite. Le M.J. dit : *« l'arme glisse sur les dossiers et tu es touché, lance un dé à quatre faces ».* Avec un résultat inférieur ou égal à 20, il aurait pu dire : *« tu reçois le coup mais la lame se plante dans les dossiers; tu n'es que très faiblement touché. Tu perds seulement 1 point de vie ».*

L'autre facteur déterminant du réalisme est la description. C'est souvent à ce niveau que le bât blesse! Le rôle du M.J. est de faire imaginer aux participants ce qu'il leur décrit. Un M.J. réussit quand les joueurs « voient » une image, mentalement. Il existe des « trucs » pour déclencher le « cinéma intérieur » des participants.

Le premier est de ne pas s'appuyer sur des éléments matériels (cartes, figurines, etc.) quand ce n'est pas réellement indispensable. Quand on regarde un plan ou une figurine, on ne voit plus – « dans sa tête » – le personnage dont il est question ou les lieux décrits. Le M.J. désireux de déclencher l'imagination des joueurs n'utilisera les figurines que pour fixer les positions respectives des personnages et des PNJ quand la situation devient trop complexe à exprimer.

Le deuxième truc est de décrire les scènes comme si elles se passaient sur un écran, en prenant bien soin de situer les êtres où les objets dont on parle (en bas, à gauche, il y a...).

Le troisième est de ne pas se cantonner à ce qui peut être « vu ». Il est vrai que les joueurs demandent sans cesse ce qu'ils voient! N'hésitez pas à stimuler leurs autres récepteurs sensoriels : la température, l'humidité, les bruits, les odeurs font autant la réalité d'un lieu que ce qu'on peut y voir.

Enfin, dans vos descriptions, passez du général au particulier, comme un cameraman qui passe d'un plan général à un détail, à la suite d'un « zoom » avant.

Arrêtez-vous cependant à ce que les personnages sont capables de percevoir, de l'endroit où ils se trouvent. C'est à eux de vous poser des questions pour en savoir davantage ou, mieux encore, d'agir. En tant qu'arbitre, le M.J. a d'autres exigences et notamment de préserver l'équilibre entre l'« interventionnisme » et le « laisser-aller ».

Quand les joueurs se mettent à discuter âprement autour de la table pour décider d'une action, chacun tente de faire valoir son point de vue et la discussion, voire la dispute, enlise le jeu, suspend l'action décrite par le M.J. Il doit intervenir, ni trop tôt, ni trop tardivement. Pour pousser les joueurs à la décision, le M.J. a à sa disposition une palette de possibilités efficaces : il dira par exemple que le bruit de la discussion s'entend à plus de 100 mètres, sous-entendant que cette dispute peut entraîner une intervention de PNJ. Cela rappelle les joueurs à la « réalité » du jeu. Autre moyen, généralement très efficace; reprendre sa description sur un ton neutre. De peur de laisser passer une information, les joueurs se mettront à l'écoute du M.J. A la fin de ce coup d'arrêt, le M.J. posera son éternelle question : « qu'est-ce que vous faites? »...

Dans tous les cas, le M.J. ne doit jamais hésiter à lancer des dés derrière son paravent, même quand cela ne correspond à aucune mesure réelle. Les joueurs sont toujours attentifs à cette manœuvre.

N'oubliez pas que le M.J., à l'image d'un arbitre sur le terrain, est le seul maître à bord de l'aventure.

Michel Brassinne et Olivier Tubach



... ET CÔTÉ PILE : METTEUR EN SCÈNE ET ARBITRE
A l'abri de son paravent, le Meneur de Jeu consulte son module et lance ses fameux dés. Sur le paravent lui-même, les tables résumant les principaux points des règles.



Voici les cinq livres de vos vacances :

LE JOGGING DE L'ESPRIT, la pleine forme intellectuelle tout en s'amusant. 200 p. 68 F.

LE TAROT MODERNE, pour apprendre à bien jouer ou pour vous perfectionner, ce livre balaye bien des idées fausses. 105 p. 49 F.

OTHELLO, découvrez la diabolique perfection de la règle du jeu et son étonnante richesse. 144 p. 65 F.

LES DAMES, ce livre vous fait découvrir le grand jeu des combinaisons et vous entraîne dans des mécanismes éblouissants. 264 p. 68 F.

Vient de paraître : **50 JEUX AVEC DU PAPIER ET DES CRAYONS ET COMMENT LES PROGRAMMER SUR VOTRE MICRO-ORDINATEUR,** les bons vieux classiques et des jeux passionnants inédits. 176 p. 75 F.

COLLECTION jeux & stratégie
LE JOGGING DE L'ESPRIT

COLLECTION jeux & stratégie
LE TAROT MODERNE

COLLECTION jeux & stratégie
françois pingaud
OTHELLO REVERSI

COLLECTION jeux & stratégie
luc guinard
LES DAMES
LE JEU DES COMBINAISONS

COLLECTION jeux & stratégie
françois pingaud
jean-françois germe
50 JEUX avec du papier et des crayons
... et comment les programmer sur votre ordinateur
EDITIONS DU ROCHER

Collection
jeux & stratégie
Editions du Rocher.
En vente en librairie
ou à Jeux & Stratégie,
5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Photo Gérard SIOEN - C.E.D.R.I.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de la Baume 75008 PARIS

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal .... Ville ....

☐ JOGGING DE L'ESPRIT : ______
à 68 F l'un + 10 F de port

☐ TAROT MODERNE : ______
à 49 F l'un + 10F de port

☐ OTHELLO : ______
à 65 F l'un + 10 F de port

☐ DAMES : ______
à 68 F l'un + 10 F de port

☐ 50 JEUX ______
à 75 F l'un + 10 F de port

☐ COLLECTION COMPLETE : ______
à 290 F (au lieu de 325 F)+ 10 F de port

Ci-joint mon règlement total de F : ______ par chèque. A l'ordre de Jeux & Stratégie.
Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

ABOUKIR

Le 1er août 1798, après de nombreuses recherches, Nelson découvrit la flotte française de Bonaparte, commandée par l'Amiral Brueys. Celui-ci considérait sa flotte à l'abri de toute attaque, au mouillage depuis quelques semaines, à quelques encablures d'Aboukir. Il s'apprêtait à fêter la victoire de la bataille des Pyramides.
Dès que la flotte de Nelson fit son apparition, les amiraux Blanchet du Chayla et Villeneuve se rendirent à bord de l'*Orient*, afin de prendre les ordres de Brueys. Le bon sens stratégique indiquait de choisir le combat à la voile, mais l'insuffisance des équipages (il manquait à ce moment près de deux cents matelots par vaisseau) les contraint au combat à l'ancre. Il était cinq heures et tout indiquait que Nelson n'attendrait pas le lendemain pour attaquer.
Au grand mât du navire amiral anglais furent hissés les pavillons indiquant les ordres : *« attaquer le centre et l'avant-garde ennemie »* et *« liberté de manœuvre »*. Immobilisés par leurs ancres les bâtiments français ne pouvaient manœuvrer.
L'*Orient* et ses 120 canons fut la première cible de la puissante flotte de Nelson. Le combat se poursuivit de nuit et à 22 heures, l'*Orient* explosa. Seuls le *Généreux* et le *Guillaume Tell*, commandés par Villeneuve, purent s'échapper.

RÈGLES DU JEU

nombre de joueurs : 2;
matériel : l'encart, ses pions et un dé;
but du jeu : détruire le plus possible de vaisseaux adverses, ou mieux encore, les capturer. Au terme des dix tours que compte la partie, appliquer la règle du paragraphe « fin de partie ».
l'encart : hormis les cases de terre qui forment la baie d'Aboukir, il faut distinguer deux sortes de cases de mer : les cases bleu clair, qui représentent les hauts-fonds, où les navires peuvent s'échouer et les cases bleu foncé où la navigation a lieu sans risque. Le compte-tours, numéroté de 1 à 10, doit recevoir le pion « tour » (un tour de jeu représente environ une demi-heure de temps réel). La rose des vents reçoit le pion « direction du vent », marqué d'une flèche.
les pions : il faut distinguer les navires et les marqueurs d'avarie et d'abordage. Les dix-sept navires français sont en blanc; les quatorze anglais en rouge. Chaque bâtiment est doté de quatre caractéristiques : son nom, une flèche indiquant l'avant du bâtiment et deux valeurs numériques. Celle de gauche est le potentiel de combat et celle de droite, le potentiel de déplacement (pour s'en souvenir : Droite = Déplacement) (voir figure 1).
Le potentiel de déplacement est la quantité maximale de points que chaque navire peut dépenser au cours d'un tour pour effectuer son déplacement (voir « mouvements »). Le potentiel de combat est la valeur numérique représentant la force de combat d'un navire. L'usage des pions « avarie » et « abordage » est traité dans le paragraphe « combats ».

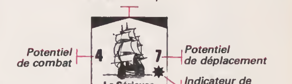


Figure 1.

début de la partie : après lecture de la règle, les joueurs doivent choisir le scénario pratiqué (voir le paragraphe « options »).
le tour de jeu : il se subdivise en huit phases distinctes au cours desquelles les joueurs interviennent alternativement. On dit d'un joueur dont c'est le tour d'effectuer une action qu'il est « en phase ».
- phase 1 : direction du vent;
- phase 2 : mouvements anglais;
- phase 3 : tirs français;
- phase 4 : tirs et combats (abordages) anglais;
- phase 5 : mouvements français;
- phase 6 : tirs anglais;
- phase 7 : tirs et combats (abordages) français;
- phase 8 : déplacement du pion tour.

A la fin des huit phases que compte chaque tour, le tour suivant commence.

Règles relatives aux différentes phases du jeu

1. direction du vent :
au premier tour de jeu, le pion marquant la direction du vent est orienté vers le sud-ouest (ce pion doit toujours être orienté vers le milieu d'un des côtés de l'hexagone « rose des vents », jamais vers un angle).
Ensuite, à chaque tour de jeu, lors de la phase 1, l'un des joueurs (à tour de rôle) lance un dé : sur un résultat de 1 ou 2, le marqueur pivote d'1/6e de tour dans le sens des aiguilles d'une montre; sur un résultat de 3 ou 4, il ne bouge pas et avec 5 ou 6, il pivote d'1/6e de tour en sens inverse des aiguilles d'une montre. L'orientation du vent est déterminante pour le déplacement des navires.

2. le mouvement des bâtiments (phases 2 et 5) :
- **position d'un bâtiment dans une case :**

chaque bâtiment a un sens, la proue (partie avant) est marquée d'une flèche. La flèche de chaque pion doit toujours être dirigée ver le milieu d'un des côtés de l'hexagone où il se trouve; jamais vers un angle.
- **effets du terrain sur les déplacements :**

les hauts-fonds (cases bleu clair) peuvent causer l'échouage d'un bâtiment. Chaque fois qu'un bâtiment entre dans une case de haut-fond, le joueur doit jeter un dé. Deux cas se présentent : pour les bâtiments à faible tirant d'eau (dont le pion est marqué d'un astérisque), un résultat de 1 au dé marque l'échouage (2, 3, 4, 5 ou 6, il passe). Les autres bâtiments s'échouent sur un résultat impair au dé (ils ont donc une chance sur deux de s'échouer par case de haut-fond abordée).
les navires échoués ne peuvent plus se déplacer ou

changer d'orientation jusqu'à la fin de la partie, mais peuvent continuer de combattre.

• **déplacements :**
il faut considérer le changement de case, le changement d'orientation et la direction du vent.
Chaque bâtiment dispose d'un potentiel de déplacement (par exemple, la *Diane :* 7 points). Le joueur qui la manœuvre peut, au plus, la déplacer de sept cases, l'entrée dans une case consommant 1 point de déplacement. Il faut préciser qu'il n'est jamais obligatoire de consommer tous les points du potentiel de déplacement à chaque tour. En revanche, il n'est pas permis de consommer au tour suivant des points de potentiel de déplacement non utilisés.

• **effet du vent sur les déplacements :**
la consommation de points du potentiel de déplacement d'un bâtiment varie en fonction de sa position par rapport au vent. Il existe des pénalités. Par vent arrière la pénalité est de + 1. Cela signifie que le fait d'entrer dans toute nouvelle case consomme 2 points du potentiel de déplacement du bâtiment. Par vent de trois quarts arrière, pas de pénalité (c'est la meilleure allure pour ces gréements), consommation de 1 point par case; « au près », c'est-à-dire en remontant au vent, la pénalité est de + 2 (dépense de 3 points par case); enfin, face au vent, il est interdit d'avancer. Il est seulement possible de changer d'orientation (d'1/6e de tour) et ce en consommant 3 points de déplacement. Si le bâtiment est face au vent et s'il lui reste moins de 3 points de déplacement, la manœuvre de changement de bord est un échec. Il ne peut dès lors manœuvrer et doit attendre un changement d'orientation du vent. (2 chances sur 3, au tour suivant). La pénalité relative à la case dans laquelle le bâtiment entre est calculée sur la base de son orientation dans la case qu'il quitte.

• **changement d'orientation :**
un bâtiment doit se déplacer pour changer d'orientation il ne peut pivoter sur place (sauf, face au vent). Le changement d'orientation n'a lieu que d'un côté d'hexagone à la fois (soit 60° par case).

3. les combats

• **les tirs** (phases 3 et 6, 4 et 7) :
il y a deux phases de tir par joueur. Les phases 3 et 6 ne peuvent être que des tirs, tandis que les phases 4 et 7 sont soit des tirs, soit un combat par abordage, mais jamais les deux à la fois.

• portée et angle de tir :
la portée d'un tir est de un, deux ou trois hexagones, jamais davantage. A l'image des navires de l'époque les tirs ne peuvent s'effectuer qu'à partir des bords, comme le montre l'exemple figure 2.

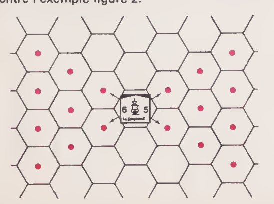


Figure 2 : *le champ de tir.*

• moment du tir pour un bâtiment donné :
un joueur peut faire donner ses canons (tirs) au cours de ses phases de tir, ainsi que pendant la phase de déplacement adverse, si un bâtiment adverse entre dans le champ de tir de l'un de ses bâtiments. Dans ce cas, le bâtiment s'arrête, subit immédiatement le tir, puis continue sa route, en observant éventuellement les conséquences relatives au tir, s'il a été réussi. Le tir pendant la phase de déplacement adverse n'est nullement une obligation, pas plus que pendant les phases de tir.

• procédure de tir :
– les bâtiments ne peuvent tirer qu'une fois par phase;
– ils peuvent tirer par babord ou tribord ou les deux à la fois;
– la ligne de tir doit être libre de tout obstacle (navire ennemi ou ami ou hexagones de terre);
– prendre la moitié du potentiel de combat du bâtiment (arrondi au chiffre supérieur). Il s'agit du potentiel « actuel », c'est-à-dire compte tenu d'éventuelles diminutions consécutives aux combats;
– lancer un dé et retrancher 1 si le bâtiment visé est à deux hexagones de distance ou 3 si le bâtiment visé est à trois hexagones.

• **lecture de la table des tirs :**
au croisement de la colonne « potentiel de tir » et de la rangée « résultat du dé », lire la valeur indiquant le résultat du tir (voir table des tirs, figure 3). Cette valeur correspond aux avaries subies par le bâtiment visé. Immédiatement, le joueur dont le bâtiment a été touché place un marqueur « avarie » sous son pion bâtiment. Le pion avarie doit avoir une valeur égale à celle qui a été lue sur la table des tirs. Les avaries sont cumulatives : elles s'additionnent de tour en tour.

• **conséquences des avaries :**
– un point de moins au potentiel de déplacement par point d'avarie;
– un point de moins au potentiel de combat (à l'abordage) par point d'avarie;
– quand le total des points d'avarie est égal au potentiel

	Potentiel de tir			
Dé	1	2	3	4
– 2	0	0	0	0
– 1	0	0	0	0
0	0	0	0	1
1	0	0	1	1
2	0	1	1	2
3	1	1	2	2
4	1	2	2	3
5	2	2	3	4
6	2	3	4	4

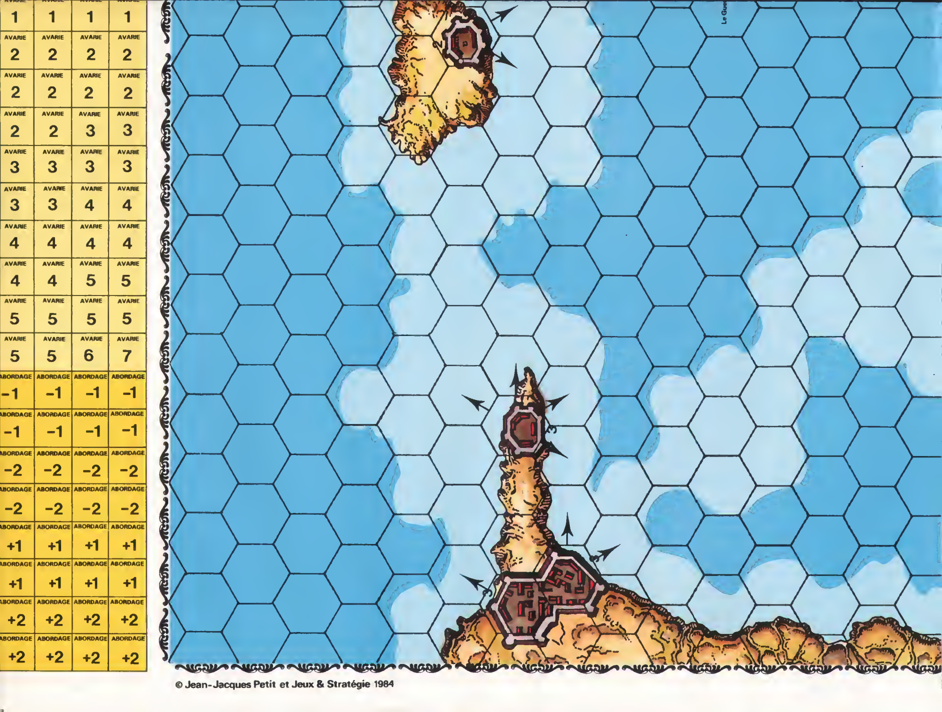
Figure 3 : *table des tirs.*

Dans chaque numéro, Jeux et Stratégie vous propose un jeu inédit à conserver. Vous pourrez ainsi vous constituer une ludothèque originale et, nous l'espérons, passionnante.



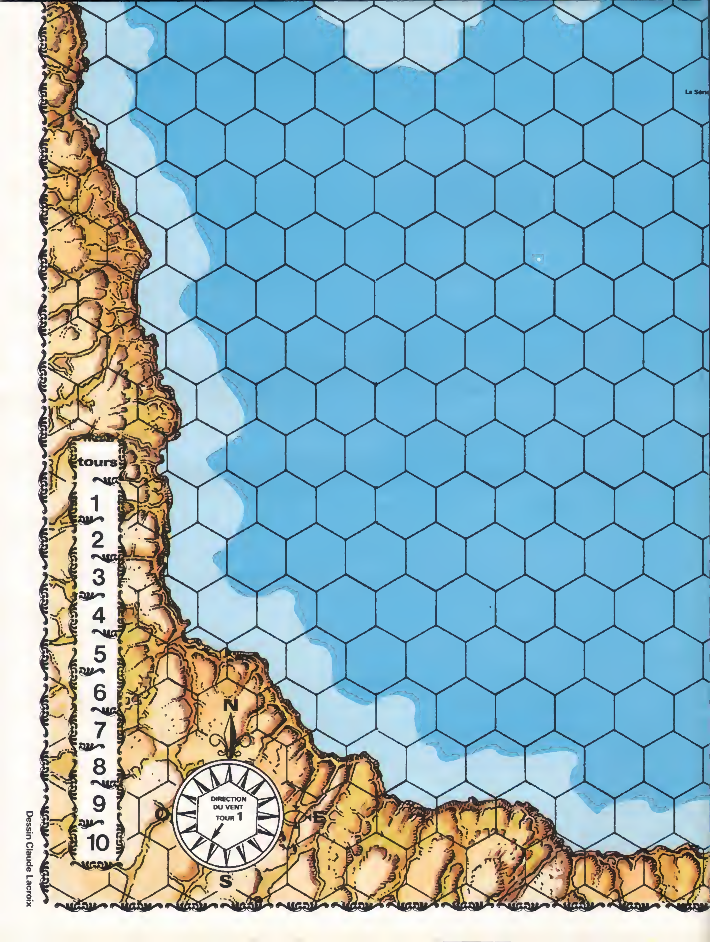


ABOUKIR

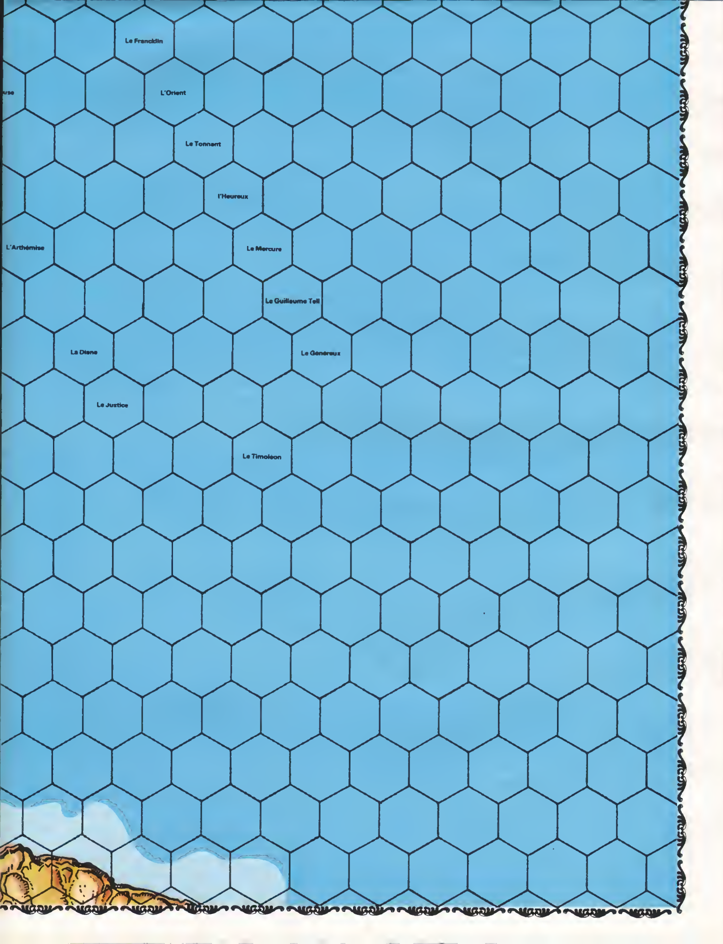

1 1 1 1
AVARIE 2 AVARIE 2 AVARIE 2 AVARIE 2
AVARIE 2 AVARIE 2 AVARIE 2 AVARIE 2
AVARIE 2 AVARIE 2 AVARIE 3 AVARIE 3
AVARIE 3 AVARIE 3 AVARIE 3 AVARIE 3
AVARIE 3 AVARIE 3 AVARIE 4 AVARIE 4
AVARIE 4 AVARIE 4 AVARIE 4 AVARIE 4
AVARIE 4 AVARIE 4 AVARIE 5 AVARIE 5
AVARIE 5 AVARIE 5 AVARIE 5 AVARIE 5
AVARIE 5 AVARIE 5 AVARIE 6 AVARIE 7
ABORDAGE -1 ABORDAGE -1 ABORDAGE -1 ABORDAGE -1
ABORDAGE -1 ABORDAGE -1 ABORDAGE -1 ABORDAGE -1
ABORDAGE -2 ABORDAGE -2 ABORDAGE -2 ABORDAGE -2
ABORDAGE -2 ABORDAGE -2 ABORDAGE -2 ABORDAGE -2
ABORDAGE +1 ABORDAGE +1 ABORDAGE +1 ABORDAGE +1
ABORDAGE +1 ABORDAGE +1 ABORDAGE +1 ABORDAGE +1
ABORDAGE +2 ABORDAGE +2 ABORDAGE +2 ABORDAGE +2
ABORDAGE +2 ABORDAGE +2 ABORDAGE +2 ABORDAGE +2



AVARIE
TOUR
DIRECTION DU VENT
Le Conquerant
Le Spartiate
L'Aquilon
Le Peuple
Souverain



Dessin Claude Lacroix



Le Franckiin
use
L'Orient
Le Tonnant
l'Heureux
L'Arthémise
Le Mercure
Le Guillaume Tell
La Diane
Le Généreux
Le Justice
Le Timoléon



Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

la ludothèque de j&s

de combat du bâtiment, celui-ci est détruit et coule. Le pion est immédiatement retiré du jeu.
Dans certaines positions, face au vent par exemple, un bâtiment n'ayant plus assez de points de potentiel de déplacement peut être bloqué. Il pourra, dans ce cas seulement, modifier son orientation, et ce tant qu'il lui restera au moins 1 point de potentiel de déplacement. Un bâtiment n'ayant plus de point en potentiel de déplacement est déplacé d'une case par tour dans la direction du vent, sans changement d'orientation.

• **le combat par abordage :**
quand deux pions adverses sont dans des cases voisines, le joueur en phase 4 ou 7 peut décider de combattre à l'abordage. Ce combat se poursuivra jusqu'à ce que l'un des navires soit capturé ou que l'un des joueurs parviennent à rompre le combat. Pour se libérer de l'emprise d'un combat par abordage le joueur en phase doit lancer un dé et réaliser 5 ou 6. Dans cette phase de jeu il ne peut qu'y avoir tir ou abordage. Si un bâtiment est parvenu à rompre le combat à l'abordage, il peut de nouveau subir le tir ou tirer lui-même.
Exemple : phase 4, le joueur anglais est à l'abordage d'un bâtiment français; le joueur anglais résout sa phase de combat à l'abordage (voir plus loin). A la fin de la phase 4, le joueur français lance un dé pour voir s'il peut se dégager. Il réalise 5 (ou 6) et réussit. Phase 5 : son bâtiment est libre de se déplacer. S'il avait réalisé 1, 2, 3 ou 4, il lui aurait été interdit de déplacer son bâtiment.

• **résolution du combat à l'abordage :**
le joueur en phase est l'attaquant, l'autre joueur est le défenseur. L'attaquant fait la somme des points de potentiel de combat du ou des bâtiments qui attaquent UN bâtiment adverse. Les joueurs établissent le « rapport de force » en prenant en compte la fraction « potentiel de combat de l'attaquant divisé par potentiel de combat du défenseur ». Cette fraction est éventuellement réduite (en faveur du défenseur) de manière à correspondre à l'une des colonnes de la table des « combats à l'abordage » (voir figure 4). L'attaquant lance un dé. Au croisement de la colonne correspondant au rapport de force et de la rangée correspondant au résultat du dé une valeur numérique ou l'abréviation « CAPT .» peut être lue.

• **résultat :**
– « CAPT. » : le bâtiment du défenseur est capturé. Le pion est immédiatement retourné. Il appartient à l'attaquant et ne combattra plus jusqu'à la fin du jeu. La valeur du bâtiment capturé interviendra en fin de partie pour le calcul du score final.
– résultat + 1 ou + 2 : le joueur qui contrôle ce bâtiment (l'attaquant) pose un marqueur (+ 1 ou + 2) sur son bâtiment. Il bénéficiera de + 1 ou + 2 au résultat du dé lorsqu'il sera à nouveau en phase;
– résultat – 1 ou – 2 : l'attaquant place un marqueur – 1 ou – 2, selon le résultat de la table des combats par abordage, sur son bâtiment. Lorsqu'il sera à nouveau en phase, son jet sera pénalisé d'un ou deux points (selon la valeur du marqueur).
Les marqueurs s'additionnent de tour en tour, mais sans jamais pouvoir excéder + 2 ou être inférieurs à – 2. Par exemple, un bâtiment recouvert d'un marqueur – 1 qui réussit une attaque lui accordant + 2 devient immédiatement + 1.

• **les forts** : ils sont situés sur l'îlot et en ville. Ils appartiennent au joueur français et ont un potentiel de combat qui est inscrit sur les hexagones (2 et 3). Ils peuvent être utilisés au cours des phases 3 et 7. Leurs portées sont identiques à celles des navires et ils subissent les mêmes interdictions. Ils ne peuvent être ni endommagés ni détruits. Il est donc inutile que le joueur anglais tire dessus.

• **position de départ des navires** : le joueur français place ses pions sur les hexagones de l'encart portant les noms des différents navires. Le joueur anglais fait entrer ses navires par les hexagones de la bordure nord, marqués d'un trait épais. Pour suivre l'histoire de cette bataille, ils entrent en scène dans l'ordre suivant : Le *Goliath*, le *Zealous*, le *Vanguard*, le *Minotaur*, le *Theseus*, le *Bellerophon*, la *Defence*, l'*Orion*, l'*Audacious*, le *Majestic*, l'*Alexander*, le *Swiftsure*, le *Colloden* et la *Mutine*.
Il ne serait pas intéressant pour le joueur français de combattre à l'ancre, puisqu'il ne pourrait déplacer ses navires. Voici les options que vous pouvez pratiquer.

• **options :**
1. les bâtiments français restent immobiles pendant les deux premiers tours;
2. pour éviter l'encerclement, le joueur français place les bâtiments à faible tirant d'eau (porteurs d'un astérisque) entre l'îlot et la terre;
3. le joueur français place ses navires, le joueur anglais entre par le bord de son choix;
4. à partir du septième tour, les bâtiments français qui peuvent quitter le plateau de jeu doublent leur potentiel de combat lors du décompte final.

• **fin de la partie :**
à la fin du dixième tour, chaque joueur fait le total des potentiels de combat de ceux de ses bâtiments qui n'ont pas coulé (potentiel de combat « actuel ») ainsi que ceux des bâtiments adverses capturés (potentiel de combat marqué sur les pions). Une différence comprise entre 0 et 10 en faveur du français est un match nul. Plus de 10 points, une victoire du joueur français. Dans les autres cas, une victoire du joueur anglais.

Jean-Jacques Petit ●

	Rapport de force								
Dé	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
– 1	– 2	– 2	– 2	– 1	– 1	– 1	– 1	+ 1	+ 1
0	– 2	– 2	– 1	– 1	– 1	– 1	+ 1	+ 1	+ 1
1	– 2	– 1	– 1	– 1	– 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 2
2	– 1	– 1	– 1	– 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 2	+ 2
3	– 1	– 1	– 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 2	+ 2	CAPT.
4	– 1	– 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 2	+ 2	CAPT.	CAPT.
5	– 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 2	+ 2	CAPT.	CAPT.	CAPT.
6	+ 1	+ 1	+ 1	+ 2	+ 2	CAPT.	CAPT.	CAPT.	CAPT.
7	+ 1	+ 1	+ 2	+ 2	CAPT.	CAPT.	CAPT.	CAPT.	CAPT.

Figure 4 : *table des combats à l'abordage.*

MASQUERADE

ludotique

« Mr. Topp, vous voyant dans ce stupide accoutrement, meurt de rire. Vous avez gagné »... Mais avant d'en arriver là, il vous faudra essuyer des dizaines d'échecs et des semaines de tâtonnement devant votre clavier. Car* Masquerade *est le plus loufoque des jeux d'aventure sur micro. Finie la logique rigoureuse, faites appel à votre imagination la plus débridée. Le cauchemar de Sherlock Holmes...

Le jeu d'aventure sur micro-ordinateur est, semble-t-il, un jeu en solitaire, où la logique et la déduction constituent les atouts majeurs du joueur. Mais une autre tendance s'affirme : celle du jeu impossible à résoudre seul.

Masquerade, le cinquième jeu d'aventure sur disquette (pour *Apple II, II+* et *IIe*) édité par la société Phoenix software, installée dans l'Illinois aux États-Unis, symbolise à lui seul une des évolutions les plus récentes dans l'univers de la ludotique. Si dans nos deux précédentes rubriques nous vous avons présenté des jeux fondés sur la logique, qu'elle s'applique au domaine du casse-tête *(Daedalus)* ou de la déduction *(Profession détective),* il n'en va pas de même pour *Masquerade.*

Ici, le jeu emprunte un autre chemin. Le joueur croit être face à un jeu d'aventure classique. Il estime donc pouvoir s'en tirer seul ou à défaut en contactant une fois ou deux l'un de ses amis. Si les jeux d'aventure ont toujours alimenté le bouche-à-oreille entre les joueurs (nos « avis » en témoignent), c'était de manière marginale. Une façon de ne pas rester « coincé » trop longtemps dans un repli du jeu. Cette fois il en va tout autrement : la nécessité de communiquer « à haute dose » est imposée par les auteurs du jeu. Elle s'inscrit dans la pratique du jeu par un niveau de difficulté très élevé, conséquence d'un mode de programmation évolué. Pour réussir, il faudra plusieurs semaines et surtout des dizaines et des dizaines de coups de téléphone !

La disquette s'est faufilée dans le lecteur, l'index est allé dénicher l'interrupteur placé derrière l'ordinateur et un bip rassurant ponctue l'allumage. A l'écran, apparaît un



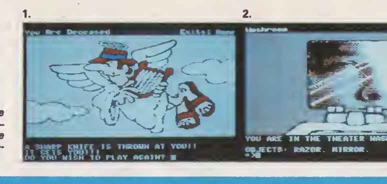
« privé » au regard méfiant. Vous êtes détective et votre aventure commence dans une chambre d'hôtel minable. Devant vous, le corps d'un tueur... que vous venez d'abattre. Il n'est que le maillon d'une puissante organisation qui n'aura désormais de cesse de vous descendre. A vous de vous débrouiller pour survivre et pour surmonter les épreuves qui vous attendent. Votre réussite est quantifiée et à tout moment vous pourrez consulter votre score. Parvenu à 250, vous avez gagné. Jusque-là, tout est classique.

Vous pouvez vous déplacer d'image en image en appuyant sur les touches N, E, S et W (pour Ouest), U (up) pour aller vers le haut et D (down) pour descendre. Les actions sont assujetties à la frappe au clavier d'un verbe suivi d'un nom. Le programme répond sans délai si l'action est ou non possible. Ce « mode conversationnel » est typique des jeux d'aventure et a été popularisé par les jeux de Scott Adams (voir *J. & S.* n° 20, les jeux d'aventure). Le jeu commence.

Les premières investigations don-

HUMOUR, GRAPHISME ET ACTION

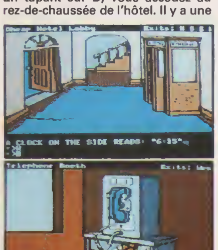
Souvent déroutant, Masquerade allie l'humour – surtout devant un échec (1) – à un graphisme surprenant (2). Comme dans une B.D., chaque action est soutenue par une image (3, 4 et 5).



nent un sentiment de facilité : *pousse le corps* (PUSH BODY) permet de trouver une clef qui autorise l'ouverture de la valise qui accompagne le cadavre (OPEN CASE). En quelques minutes, vous disposez d'un masque, d'une boîte munie d'un bouton (qui semble être un système d'alarme), d'un billet de un dollar et d'une carte de visite. En tapant sur I au clavier, pour « inventaire », vous découvrez que vous disposez en outre d'une montre et d'un révolver.

L'ordre de fouiller le corps une seconde fois (SEARCH BODY) fait découvrir un télégramme sybillin avec les mots *ZILCH* et *ZORCH,* des mots de passe sans doute. Le passionné de jeux d'aventure peut légitimement froncer les sourcils : une même action, répétée, délivre un nouveau message. Contrairement à tous les autres jeux d'aventure, il existe des « compteurs » associés aux ordres fournis au programme. Cela complique singulièrement le jeu.

En tapant sur D, vous accédez au rez-de-chaussée de l'hôtel. Il y a une cabine téléphonique et, à l'intérieur, une bombe. En la regardant de plus près (LOOK BOMB), vous apprenez qu'elle doit sauter à 6 h 15. Un coup d'œil sur la montre (LOOK WATCH) indique qu'il est 5 h 22. Chaque action fait tourner les aiguilles.



En allant vers l'ouest, vous sortez de l'hôtel. Puis, en vous dirigeant vers le sud, l'ombre d'un assassin apparaît (dans le coin en bas et à gauche de l'écran). Si vous poursuivez votre route, un message vous avertit qu'un couteau fend l'air et... vous gagnez deux petites ailes dans le dos. Vous êtes mort. Une heure plus tard, et après de multiples tentatives, il y a fort à parier que votre espérance de vie n'aura toujours pas dépassé les cinq minutes! Le découragement guette.

Une dernière tentative, tout à fait suicidaire, celle qui consiste à attendre que la bombe saute, apporte une information : un mystérieux personnage téléphone quelques minutes avec l'explosion et donne un code, style 4EC (qui change chaque fois), en réponse au mot *« Zorch »*.



Puis l'hôtel saute et vous avec. La patience a des limites!

Mais voilà, vous n'êtes pas seul. Et le programmeur le sait bien. Des dizaines et des dizaines de joueurs s'arrachent les mêmes cheveux au même moment sur le même jeu. Complément indispensable : le téléphone et surtout, les autres joueurs. Suit un rendez-vous dans un café avec un fana de jeux d'aventure.

Un dialogue un peu gênant s'instaure : *« dans le téléphone, il y a une bombe, d'accord. Tu attends 6 h 05, le téléphone sonne. Tu décroches et tu dis* « ZORCH ». *Sur le corps, tu as trouvé une boîte munie d'un bouton et, à la seconde qui précède l'explosion, tu l'utilises en tapant PUSH BUTTON. A ce moment une trappe s'ouvre et tu tombes dans le sous-sol de l'hôtel.*



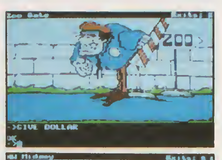
Là, tu trouveras le livre en braille qu'il faudra donner à l'aveugle qui est dans le zoo et un soutien-gorge qui servira de fronde, pour tuer le gorille. Je ne t'en dis pas plus. »

Retour au jeu : ça marche! Avec un plaisir inouï, de nouvelles images apparaissent. Il faut bien reconnaître qu'à ce moment là, le graphisme (superbe) importe peu; l'essentiel est d'avoir progressé. Après une succession de morts prématurées, vous découvrez sans l'aide de quiconque de nouveaux morceaux de ce puzzle apparemment incohérent. Le zoo semble être le repère des gangsters; l'aveugle donne un dol-



3. 4. 5.







lar en échange du livre, ce qui permet d'acheter un cornet de popcorn à l'intérieur duquel se trouve un badge qu'il faut porter pour entrer



sans danger dans la maison du directeur du zoo. Là même où se trouve l'interrupteur qui coupe le



courant sur la grille électrifiée... Ouf!

Heureusement, il existe une procédure de sauvegarde (en tapant SAVE GAME) qui permet, après chaque échec, de reprendre le jeu à peu près là où on en était resté.

Avec un peu de recul, la réussite d'un tel jeu semble parfaitement impossible. Des dizaines et des dizaines d'échanges d'informations seront nécessaires pour avancer avec régularité. *Masquerade* est sans doute le jeu qui a porté au plus haut niveau cette pratique du dialogue entre les joueurs, en raison des difficultés accumulées.

Les progrès de la programmation dans le domaine du jeux d'aventure y sont également pour quelque chose. Contrairement à l'habitude, chaque objet peut avoir plusieurs fonctions. Par exemple, le popcorn contient le badge qui permet d'entrer et de sortir librement du zoo, sans avoir à payer; mais il est également utile pour nourrir un oiseau, qui, en dépit de sa frêle apparence rendra à son tour trois services différents.

On est loin du jeu d'aventure classique où chaque objet doit être



ramassé et a une fonction et une seule. Dans *Masquerade,* les auteurs se sont amusés à prendre les habitués du jeu d'aventure à contre-pied : le revolver est parfaitement inutile, les informations inscrites au dos de la carte de visite du tueur induisent en erreur, alors que dans n'importe quel autre jeu le fait d'avoir pensé à retourner cette carte aurait été suivi d'une récompense. Tout est à l'avenant.

Le bouche-à-oreille qui relie les passionnés est ici inclus dans le jeu. C'est tout un état d'esprit qui préfigure bien la liaison interjoueurs par modem (abréviation de « modulateur-démodulateur » système qui permet de relier plusieurs ordinateurs par téléphone et autorise de rapides échanges d'informations par un écran interposé).

Poussant le jeu encore plus loin, les auteurs de *Masquerade* ont ouvert aux États-Unis un concours récompensant le premier joueur qui parviendrait à résoudre l'énigme. Les joueurs étaient donc placés dans une situation de coopération-compétition, analogue à celle des jeux d'alliance (type *Diplomacy*), chacun devant trouver auprès des autres les informations manquantes sans pour autant en fournir beaucoup, de peur d'être dépassé. L'idée que les jeux sur micro isolent les joueurs est ici battue en brèche.

Enfin, quelle satisfaction (et quel soulagement!) quand on parvient à vaincre le programme et que, les yeux rougis par des dizaines d'heures passées devant l'écran, on voit apparaître la dernière image : *« You win! ».*



Michel Brassinne

Nous remercions de son aide le magasin Sivéa, 33 boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : 522-70-66.





Micro-expo : le plaisir de jouer après le « sérieux » Spécial Sicob.

Micro-tendances : les salons consacrés à la micro-informatique se multiplient. C'est ainsi que nous avons visité pour vous, à moins d'une semaine d'intervalle le Spécial Sicob et Micro-Expo.
La première manifestation, qui s'est tenue au CNIT à Paris et rassemblait 430 exposants sur plus de 15 000 m^2, était principalement destinée aux professionnels de la micro. Le joueur n'y trouvait pas son compte. Ce fut davantage un salon réservé à la présentation des machines qu'aux logiciels. Côté micro, plusieurs nouveautés d'importance et notamment chez Thomson, avec le *TO 7-70* et surtout le *MO 5* (voir l'article qui lui est consacré). Après avoir aperçu le *Gaulois*, un micro berrichon créé par Microtechnic, comparable au *TRS 80* (mémoire vive de 48 K, microprocesseur Z80 pour 4 950 F TTC), – nous vous en reparlerons – nous avons découvert cette petite merveille qu'est l'*Apple IIc* (voir article). Un micro portable de rêve! Un stand particulièrement intéressant pour les programmeurs en herbe : celui de l'Agence pour la protection des programmes, qui présentait en avant-première un copieux ouvrage sur la protection juridique de logiciels de jeu (voir article sur la protection des programmes). Quelques jours plus tard Micro-Expo ouvrait ses portes au Palais des Congrès, porte Maillot à Paris. L'ambiance y était plus chaude et le public se pressait en masse autour des stands des éditeurs de programmes. Les jeux étaient cette fois au rendez-vous. Nous avons rassemblé pour vous les toutes dernières productions dans le domaine de la ludotique.





Le MO 5 de Thompson
« Événement de l'année »? comme le dit la publicité. Le *MO 5* a en effet toutes ses chances pour opérer une véritable percée dans le domaine de la micro-informatique grand public, et notamment dans l'univers de la ludotique. Plusieurs semaines de pratique de ce 48 K de mémoire vive (dont 32 utilisateur) nous en ont convaincu. Ce micro de petite taille, sobre d'apparence, est rapidement pris en main grâce à son clavier cinquante-sept touches Azerty (clavier français) en gomme (type « silicone »). Au même niveau que la touche RESET – bien séparée des autres – s'ouvre une fenêtre destinée à recevoir les programmes en « ROM », c'est-à-dire sous forme de cartouche. Un crayon optique (en option) s'enfiche sur le côté, ainsi que l'indispensable boîtier de transformation. Le branchement est simple, la mise en route instantanée. Une définition de 320 points sur 200 place le *MO 5* dans le haut de gamme de la résolution graphique. Le Basic « Microsoft » résident permet un niveau de programmation égal aux meilleurs micros présents sur le marché. Aucun problème! Et même un « plus » en option qui n'existe que sur quelques micros : l'incrustation de l'image synthétisée par le micro-ordinateur sur celle d'une chaîne de télévision. La machine n'est jamais à considérer seule. Les habitués de nos colonnes le savent bien et nous avons souvent eu l'occasion de le répéter : l'environnement compte autant que l'unité centrale. Par environnement, il ne faut pas seulement entendre « périphériques » (lecteur de cassettes, imprimante, etc.) mais surtout les créateurs, les distributeurs et les éditeurs de programmes; jamais sans doute en France un micro-ordinateur n'a bénéficié d'un environnement aussi favorable. Résultat : dès octobre 84, plus de cent programmes seront disponibles sur le marché et parmi eux un très grand nombre de jeux. Ce sont par dizaines que des sociétés travaillent autour du *MO 5* et de son grand frère le *TO 7-70* D'ores et déjà, un accord a été passé entre Thompson et TF1 pour faire du *MO 5,* l'ordinateur d'une émission d'informatique pour tous. Une revue des amateurs de *MO 5* et *TO 7* est en cours de fabrication (elle s'appellera *Théophile*). Bref, il existe autour du *MO 5* un mouvement et c'est l'essentiel.

• Le *TO 7-70,* identique en apparence au *TO 7* « classique » est un 70 K de mémoire vive (dont 48 utilisateur) avec touches en gomme, comme le *MO 5*. Il coûte 3 500 F. Moins original que le *MO 5* au premier abord, il est à considérer comme une version d'ordinateur plus évolutif : le *TO 7-70* est le maillon d'un véritable système comprenant une multitude d'extensions, parmi lesquelles il faut citer le MODEM et l'extension de numérisation des images vidéo. Une très belle machine, très complète.

• En parcourant les allées du Sicob nous découvrons l'*Apple IIc,* une petite merveille de 3,4 kg, pas plus grand qu'une machine à écrire de voyage, avec lecteur de disquette incorporé. Avec ses 128 K- RAM de mémoire vive, pour un prix avoisinnant 13 000 F TTC, l'*Apple IIc* propose un bon rapport qualité/prix si vous avez l'intention de vous déplacer avec votre micro. Il est totalement compatible avec les autres *Apple II (+* et *e).*
L'affichage en 40 ou 80 colonnes (surtout utiles pour le traitement de texte) est incorporé.



• Le *Club Apple,* association type « loi de 1901 », vient de voir le jour et se propose d'être un centre d'information et de services. Ce club sera ouvert à tous, du « pro » au « bidouilleur » en passant par celui ou celle qui vient d'acquérir un *Apple*. Ce club, qui disposera de locaux à Paris après les grandes vacances, propose à ses adhérents :
– un mensuel d'information, *L'Écho des Apples;*
– un service assistance club (stages intensifs);
– une librairie : prix réduits, tirages spéciaux réservés aux membres du club; une disquette trimestrielle;
– une bourse de logiciels (vente et échange);
– une bibliothèque de logiciels;
– une boutique *Club Apple,* réservée aux membres du club.
Cotisation : 300 F par an.
Pour tous renseignements écrire au *Club Apple,* avenue de l'Océanie, Z.A. de Courtabœuf, BP 131, 91944 Les Ulis Cedex.

• *Transylvania,* jeu d'aventure destiné à l'*Apple II* est désormais disponible sur *Macintosh*.

• Le programme de jeu *Hobbit* qui lance le joueur à l'aventure dans les contrées imaginaires de Tolkien est désormais disponible sur *Oric* et *Commodore 64*.

• Quel est le matériel informatique le plus répandu? Réponse : le terminal Minitel. Fin mars 84, 130 000 terminaux étaient déjà installés au titre de l'annuaire électronique (gratuit) et 45 000 étaient loués (voir votre agence commerciale des PTT). Actuellement, un nouveau service par jour fait son apparition. Le domaine des jeux est encore un peu faible, mais est loin d'être exclu. A suivre...

• *Minitel, votre guide pratique,* collection micro-onde, aux éditions CEDIC Nathan, par Jacques David, est une des toutes premières initiations à un appareil que vous aurez sans doute rapidement chez vous, si ce n'est déjà fait : le terminal Minitel. Une machine parfois un peu complexe à manier, pour ceux du moins qui n'ont pas encore été confrontés à l'informatique. C'est donc une heureuse initiative que d'expliquer à tous comment fonctionne le système qui sous-tend l'activité de cette machine et son utilisation (tout le monde en avait besoin!).

• Vous inventez un programme de jeu, vous en parlez un peu autour de vous et puis, un beau jour, coucou le revoilà dans le commerce sous forme de cassette ou de disquette. Daniel Duthil, un juriste spécialisé dans le Droit de l'informatique, a lancé une revue – *Expertises des systèmes d'information* ou plus simplement *Expertises* – et un organisme de défense professionnel, auquel tout un chacun peut adhérer : l'Agence pour la protection des programmes (APP). Si vous vous sentez l'âme d'un créateur ou si vous avez déjà conçu un programme commercialisable, il faut vous protéger. Pour tous renseignements complémentaires : *Expertises,* 55 boulevard de la Villette, 10 A5, 75010 Paris. Tél. : 203-26-87 ou 206-90-88.





• Avant-première! *Psytron,* édité par Beyond en Grande-Bretagne, est l'un des meilleurs jeux d'aventures sur *Spectrum*. Il se range dans une catégorie très particulière et qui ne cesse actuellement de croître : les jeux d'aventure qui associent réflexion et adresse. La défense de la planète qui vous est confiée vous oblige à contrôler plus d'une vingtaine de variables sur chaque page d'écran. La finesse du tracé, permise par le *ZX Spectrum,* confère au jeu un réalisme surprenant.

• *L'Aquarius II* vient s'ajouter au nombre grandissant des micro-ordinateurs grand public. Ses « mensurations » sont intéressantes mais pas les meilleures : 20 K de mémoire vive, seize couleurs, une haute résolution graphique (320 × 192 points sur un écran) pour un prix de 1993 F! De nouvelles cartouches de jeux (voir *Donjons & Dragons* pour *Aquarius I*) seront disponibles dès la rentrée.



• *Fortress*, jeu de stratégie pour *Apple II* (+, *e* et *c*) et Atari 400/800/1200, est l'un des plus réussis de la série *Rapid fire* des éditions Strategic Simulations Inc. Il s'agit d'un jeu de pions sur plateau 6 × 6 cases qui serait difficile à gérer sans l'intervention de l'informatique. A tour de rôle le joueur (humain) et son adversaire (humain ou informatique) pose un « château ». Celui-ci crée une zone de contrôle (matérialisée par un drapeau à sa couleur) sur chacune des quatre cases ayant un côté commun avec lui. Chaque château peut recevoir trois niveaux de fortification. Un château peut subir l'attaque de plusieurs adversaires et être en état de siège (la porte du château se ferme). Au tour suivant, s'il n'obtient pas le soutien d'un autre château, il disparaît purement et simplement du plateau de jeu, ainsi que ses zones de contrôle. Le programme propose cinq adversaires, adoptant chacun des comportements tactiques très différents. Il est possible de choisir le nombre de coups de chaque partie. S'il est relativement facile de battre chaque programme en plus de quarante coups, il en va tout autrement en suivant la partie classique proposée en vingt et un coups. La démonstration qu'un jeu très simple peut se révéler fort riche.



• Certains magasins d'informatique réussissent à se faire connaître et à vivre en pratiquant des prix vraiment très bas. C'est le cas de *Dynamite Computer* (1), une petite boutique qui fait le ravissement des passionnés d'informatique. On y découvre notamment un micro-ordinateur « multicompatible » pour 5 500 F qui se transforme au gré de son possesseur en micro haut de gamme par simple adjonction d'une carte. Voici quelques-uns des prix que nous avons eu la surprise de relever, en ce qui concerne l'*Apple II :* carte d'extension 16 K- RAM : 550 F; interface drive : 450 F; carte 80 colonnes : 750 F; « wildcard » (de déplombage) : 685 F; carte synthétiseur de voix : 390 F (!) et modem : 2 200 F.

(1) 89, rue de Dunkerque, 75009 Paris (M° Anvers). Tél. : 878-48-6.

• *Monopolic* (Free game Blot) est un jeu de *Monopoly* très classique, à la différence près que vous pratiquez, entre autres, le jeu en solitaire. Cet avantage est pourtant illusoire. Vous n'avez plus à lancer les dés, ni à manipuler de billets, ni à discuter. La seule chose qu'il vous reste à faire est de choisir d'acheter ou non



le terrain sur lequel votre pion aboutit. Un sentiment de « dépossession » apparaît vite.

• *La guerre des couleurs* (Proriciel) est un jeu d'influence et de prise de terrain qui n'est pas sans rappeler *Fortress.* Quand vous avez posé quatre pions à votre couleur dans une case, ils explosent et chaque pion part dans quatre directions à une case de distance et occupe ces cases, modifiant la couleur de tous



les pions qui pouvaient s'y trouver. Très astucieux.

• Échange *Oric 1 - Atmos.* Deux possibilités s'offrent aux possesseurs d'*Oric 1 :*
– une modification du boîtier, du clavier et de la mémoire morte de la machine. Votre *Oric 1* devient un *Atmos.* Coût de l'opération : 765 F et deux semaines de délai;
– un échange standard : vous rendez votre *Oric 1* plus 1 190 F et en échange vous recevez un *Atmos.*
Ces deux possibilités sont offertes au public jusqu'au 31 janvier 1985.

• *micro-programme 5* est une nouvelle société d'éditions, distribuée par ASN-diffusion, qui a pignon sur rue (1) et s'adresse à tous les possesseurs d'*Oric/Atmos.*
(1) 82-84, boulevard des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : 293-24-58.

• *Oric* et *Atmos* sont toujours particulièrement bien soutenus grâce à une abondante littérature informatique : chez Eyrolles, *Faites vos jeux avec Atmos* de Claude Delannoy propose, outre de nombreux conseils, vingt et un programmes de jeux particulièrement bien documentés. Pour chacun d'entre eux la présentation est identique et comprend : le jeu, le programme, « si vous souhaitez personnaliser ce programme », la description du programme et la liste des variables. Même s'il y a trop de jeux d'adresse à notre goût la démarche est excellente. Avec *Oric-Atmos, votre ordinateur* collection *Micro-onde*, aux éditions CEDIC Nathan, le lecteur qui vient de faire l'acquisition de son micro peut s'initier rapidement à la micro-informatique avant de recourir à des ouvrages qui pénètrent plus profondément le basic avancé.

• Dans la collection *Tout savoir sur...,* aux éditions Eyrolles, nous avons reçu les livres concernant le *Lynx,* L'*Oric* et le *Canon X07.* Dans ce dernier ouvrage, consacré à la programmation de jeux, nous avons particulièrement remarqué un programme pour jouer aux dames et au backgammon contre l'ordinateur. Les deux autres ouvrages, très clairs, sont davantage destinés à apprendre la programmation au travers de nombreux exemples. Une collection très réussie.

• Le catalogue *No man's land* fait apparaître cent dix nouveautés parmi lesquelles on dénombre trente-trois programmes nouveaux pour *Oric/Atmos*, vingt-six pour le *Commodore 64*, vingt-quatre pour le *Spectrum*, dix pour le *ZX 81*, cinq pour le *Dragon* et quatre pour le *MO5*, à peine arrivé sur le marché. Tous ces programmes ne sont pas des jeux, et tous les jeux ne sont pas de réflexion ou d'aventure. La masse des jeux d'adresse est encore impressionnante. Le catalogue *No man's land* est une précieuse source d'informations même s'il ne couvre pas toutes les parutions de programmes. De plus *Innelec – No man's land* est prêt à accueillir vos propres programmes sur cassette : écrire à *Innelec-No man's land*, Direction des programmes, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex.

• Jeux d'affichage dans un stade : deux étudiants du collège américain Caltech se sont temporairement approprié les panneaux d'affichage d'un stade en plein match de football. A l'aide d'un portable *Epson HX 20* et d'un modem, ils ont ainsi pu dispenser à un très large public leurs messages personnels...

• Le *Guide du BASIC ZX 81* par Douglas Hergert, édité chez Sybex est un ouvrage classique en 188 pages, donnant pour chaque fonction un exemple et un commentaire. Pas très original mais pratique et « solide ».

• *Jeux en Basic sur Dragon* et *Jeux en Basic sur TRS-80 Color* par Pierre Monsaut, chez Sybex sont les plus récents d'une série d'ouvrages permettant de programmer les mêmes jeux mais sur les machines les plus courantes du marché. Un seul ouvrage suffit : celui qui est destiné à votre micro. Les autres proposent le même contenu, mais adapté à un autre appareil. Parmi les jeux, des classiques du jeu d'adresse qui ne sont pas d'un grand intérêt pour l'amateur de jeux de réflexion mais qui, sans aucun doute, lui feront faire des progrès en matière de programmation et d'illustration.



• *Flight Simulator II* (Sublogic) pour *Apple II, II+* et *IIe*. Quand nous avons reçu ce superbe simulateur de vol et de combat aérien, il y a plus de deux mois, nous avons hésité à vous en parler : les auteurs du programme n'étaient pas entièrement satisfaits et pensaient reprendre les programmes vendus, en échange d'une nouvelle formule permettant notamment la sauvegarde des parties en cours. La ruée des amateurs de pilotage a été telle qu'il n'en est aujourd'hui plus question. Même sans sauvegarde, le *Flight Simulator II* est remarquable. La première partie du programme est consacrée au simulateur de vol au-dessus de quatre régions des États-Unis (New York, Seattle, Chicago et Los Angeles). L'écran affiche une vue en trois dimensions. Le pilote (vous) peut regarder dans huit directions dans le plan de l'avion et vers le sol en choisissant son échelle. L'impression dépasse en réalisme tout ce qui s'est fait jusqu'à présent. Le joueur a accès aux paramètres de conditions de vol avec notamment la saison, l'heure (vol de nuit), la direction et la force du vent, la fiabilité de l'appareil et les turbulences. Cette partie du programme paraît inépuisable tant les conditions de vol possibles sont nombreuses. La seconde partie est consacrée au combat aérien (voir photo). C'est pour le joueur la partie la plus intéressante, même s'il faut un sérieux entraînement pour avoir quelques chance de vaincre. Aller bombarder les aéroports adverses, qui se situent au-delà du fleuve, n'est pas une mince affaire. Les coups au but infligés par la DCA font perdre à votre appareil de sa maniabilité. Un petit écran radar, où les adversaires apparaissent en bleu s'ils sont au-dessus de vous, en orange en dessous et en blanc au même niveau, suffit amplement au repérage. Il reste à appuyer sur la barre d'espacement pour activer la mitrailleuse tout en conservant l'avion adverse dans le collimateur. Difficile, mais passionnant.

• *Programmation inventive* de Xavier de la Tullaye, aux éditions du PSI est un ouvrage de réflexion pratique sur la programmation. Pour débutants et programmeurs amateurs moyens, il offre un manière de « désosser » les problèmes de manière à les faire entrer sous forme programmable. Une excellente approche, claire et précise de l'informatique.

• *Guide de l'utilisateur IBM P C* par Joan Lasselle et Carol Ramsay. Plus qu'un manuel de programmation (type dictionnaire de Basic), ce manuel initie l'utilisateur à la mise en service de l'*IBM*, à l'initialisation de disquette et à la création de fichiers. Une approche pour « grand débutant » sans doute pas inutile.

• Nous avons essayé avec agrément le synthétiseur vocal pour *Oric/Atmos*, distribué par ASN au prix de 450 F (plus 110 F pour un indispensable cordon de liaison). On obtient des phrases avec un fort accent anglais, mais ça marche.



BASE ALPHA

Sortirez-vous vivant des dédales souterrains de la base Alpha? Pour cela il vous faudra non seulement trouver la sortie, évidemment, mais aussi éviter ou vaincre tous les personnages hostiles que vous rencontrerez. Sans oublier un certain nombre d'épreuves matérielles à réussir. Bon courage!

Un jeu d'aventure sur calculatrice peut être court à programmer, comme en témoignent les listings proposés, mais difficile à vaincre. Vous devrez gérer avec minutie votre capital de points de vie et d'expérience pour survivre et échapper au dédale de la base Alpha.

scénario : vous êtes parvenu sans difficulté à pénétrer au cœur d'une ville souterraine nommée « base Alpha ». Sans davantage de risque vous avez trouvé les documents ultra-secrets que vous étiez venu prendre. Vous découvrez, au moment où commence le jeu, que la sécurité sur la base Alpha n'est pas fondée sur la difficulté d'entrer, mais bel et bien de sortir...

matériel : jeu en solitaire, avec une calculatrice TI 57, 57 LCD, 58 ou 59, HP 33, 34 ou sur micro-ordinateur;

but du jeu : parvenir à accumuler suffisamment de « points d'expérience » pour s'échapper d'un dangereux dédale;

le jeu : taper le listing correspondant à votre machine (la colonne de droite seulement!) puis suivre la règle.

De tour en tour, à la suite d'une action, la calculatrice affiche une valeur numérique de forme V.XYZ, par exemple 9.848 où la partie entière (avant la virgule) est 9 et la partie décimale, 848. La partie entière désignera toujours la configuration du lieu où vous venez d'arriver (carrefour, impasse, etc.), tandis que la partie décimale vous indiquera les rencontres et les trouvailles que vous y ferez.

La figure 1 montre la nature du terrain en fonction de la valeur affichée. Vous devez respecter les obstacles naturels qui se présentent à vous. Par exemple, si vous rencontrez une impasse, vous serez contraint de faire demi-tour; à un carrefour, vous serez libre de choisir votre direction.

Il existe quatre directions de déplacement : nord, est, sud et ouest. La figure 2 présente une rose des vents un peu particulière : à chacun des points cardinaux est associée la manière de procéder sur la calculatrice pour suivre la direction choisie.

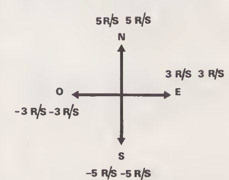


Figure 2 : *pour vous déplacer, tapez la séquence de touches correspondant à la direction choisie.*

Par exemple, pour aller vers le nord, vous devrez taper 5 R/S, puis à nouveau 5 R/S. Pour aller vers le sud, −5 R/S puis −5 R/S. Précisons que pour taper une valeur négative sur une calculatrice, il faut taper la valeur puis +/− sur la TI et CHS sur la HP (CHS signifiant « changement de signe »).

Notez le résultat affiché avant qu'il ne s'efface. Sinon, relisez-le en tapant 0 R/S puis 0 R/S.

interprétation de la partie décimale : elle se présente sous la forme .XYZ. La figure 3 présente la table des événements. A la valeur X de .XYZ correspond un verbe situé

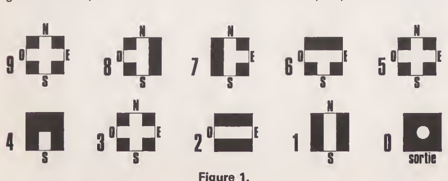


Figure 1.

dans la première colonne. Il est suivi d'une lettre, A ou B. La valeur Y de .XYZ est associée à la rencontre d'un être ou d'un objet. Si vous avez rencontré la lettre A à la suite du verbe, vous devez lire la partie A de la colonne 2. Par exemple, si .XY est égal à .41 vous lirez « vous voyez une clef ».
Si le mot lu dans la colonne 2 est suivi d'une lettre (a ou b) vous devez vous reporter à la valeur de Z dans la troisième colonne. Par exemple : .692 correspond à « vous découvrez un entrepôt en bon état » (permet le ravitaillement). Ou encore, .388, « vous réveillez un garde, menaçant ».
La quatrième colonne – actions – vous indique vos possibilités à la fin de ce tour : parfois vous serez obligé d'attaquer ou bien de fuir; parfois vous aurez le choix entre, vous déplacer ou tenter d'ouvrir un objet. L'attaque, la fuite et l'ouverture d'un objet sont soumis à un test au terme duquel il est possible de dire si l'action est ou non réussie. La figure 4 indique comment procéder. Selon que vous aurez réussi ou échoué, vos points de vie et d'expérience en seront modifiés.
La dernière colonne de la figure 4 indique la conséquence des actions du point de vue des points d'expérience (notés PE) et des points de vie (notés PV).

ajustements : à tout moment du jeu vous pouvez transformer vos points d'expérience en points de vie, à raison de 2 PE pour 1 PV. Si vos PV tombent à zéro, votre personnage meurt. Vous ne pouvez gagner qu'en ayant accumulé suffisamment de PE.

les combats : à chaque personnage rencontré correspond un nombre de points de vie noté entre parenthèses (colonne 3, figure 3). Chacune de vos attaques réussie fait perdre 1 point de vie à votre adversaire. A zéro, il tombe mort. Vous pouvez rompre le combat après chaque tentative. Un bonus de + 5 PE vous est donné si vous allez jusqu'au terme du combat.

fin de partie : lorsqu'à la suite d'un déplacement, vous obtenez à l'affichage 0.000, vous vous trouvez devant une ouverture pratiquée dans le plafond. Il vous faut sauter pour en attraper le bord. Tout dépend de votre entraînement (vos PE!). Si vous réussissez, vous aurez gagné, sinon, il vous faudra continuer de parcourir le dédale pour vous aguerrir!

	1er chiffre	2e chiffre	3e chiffre	Actions
	Vous...			
1	trouvez... (A)	**A.** une clef] **B.** un robot - b	**a.** hors d'usage **b.** très agressif (f = 6)	D A/F
2	trébuchez sur (B)	**A.** un piège - a **B.** un profmut - b	a. en bon état b. hésitant (f = 1)	D/O A/F
3	réveillez (B)	**A.** une porte secrète - a **B.** un garde - b	a. ouvert(e) b. force = 3	D A/F
4	voyez (A)	**A.** un coffre - a **B.** un cyberg - b	a. fermé(e) b. force = 4	O/D A/F
5	êtes attaqué par ... (B)	**A.** une clef] **B.** un cyberlupus - b	a. entrouvert(e) **b.** force = 5	D F
6	découvrez... (A)	**A.** une trappe - a **B.** un ingénieur - b	a. grillagé(e) b. tranquille (f = 8)	O/D A/D
7	apercevez (A)	**A.** un point d'eau] **B.** un technicien - b	a. blindé(e) **b.** désactivé (f = 0)	O/D A/D
8	rencontrez (B)	**A.** tiens un bruit !] **B.** un garde - b	a. verrouillé(e) **b.** menaçant (f = 5)	O/D A/F
9	une voix vous suggère de chercher (A)	**A.** un entrepôt - a **B.** ... il est parti]	a. pourri(e) **b.** il vous offre une ration (+ 5 PV)	D D
0	trouvez (A)	**A.** une trappe - a **B.** un cyberursus - b	a. ouvert(e) b. en embuscade (f = 6)	O A

Figure 3 : *table des événements.*
Code des actions : D = déplacement; A = attaque; / = ou; F = fuite; O = ouvrir; exemple de lecture : X.277 = vous trébuchez sur un technicien « désactivé »; Y.646 = vous découvrez un coffre grillagé (O/D : vous pouvez essayer de l'ouvrir ou vous déplacer). Les crochets (]) en colonne 2, signifient qu'il ne faut pas lire la colonne 3.

Actions	Tapez...	Réussite si yz de .xyz est inférieur à...	Conséquences
combat	.2 R/S .2 R/S	30 + PE	Échec = – 2 PV Réussite = + 2 PE
fuite	.5 R/S .5 R/S	50 + PE	E = – 2 PV R = + 3 PE
ouvrir	.2 R/S .6 R/S	20 + PE	E = – 1 PV R = + 2 PE
piège désamorçage	.7 R/S .8 R/S	10 + PE	E = – 5 PV R = + 8 PE
point d'eau entrepôt	–	–	+ 6 PV, + 2 PE
sortie	(PE × 2) R/S puis (PV × 2) R/S	15 + PE	E = poursuivez votre route R = vous avez gagné

Figure 4 : *table des actions.*

PROGRAMME POUR HP 33

01	23	1		STO 1
02	31			ENTER ↑
03	23	2		STO 2
04	31			ENTER ↑
05	24	1		RCL 1
06	23	51	3	STO + 3
07	24	2		RCL 2
08	23	51	4	STO + 4
09	24	3		RCL 3
10	24	4		RCL 4
11	51			+
12	14	8		f COS
13	73			.
14	1			1
15	71			÷
16	14	74		f PAUSE
17	14	74		f PAUSE
18	14	74		f PAUSE
19	34			CLx
20	15	12		g RTN

Mode opératoire pour HP 33

1. ON, placer le curseur de droite sur PRGM;

2. taper la colonne de droite du listing, puis replacer le curseur de droite sur RUN; taper f FIX 3;

3. taper une valeur pour x puis R/S;

4. taper une valeur pour y puis R/S (voir tables et texte);

5. lire le résultat à l'affichage (pour le revoir, faire R/S, R/S);

6. interpréter la valeur du résultat en lisant les tables et le texte;

7. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3;

8. pour une nouvelle partie, faire f REG (nettoyage des mémoires), puis reprendre au point 3.

PROGRAMME POUR HP 34C

001	23 1	STO 1
002	74	R/S
003	23 2	STO 2
004	24 1	RCL 1
005	23.51.3	STO + 3
006	24 2	RCL 2
007	23.51.4	STO + 4
008	24.3	RCL 3
009	24.4	RCL 4
010	51	+
011	14.8	f COS
012	73	.
013		1
014	71	÷
015	25 74	h PSE
016	25 74	h PSE
017	25 74	h PSE
018	34	CLx
019	25 12	h RTN

Mode opératoire HP 34 C

1. ON, placer le curseur de droite sur PRGM, puis taper les pas du programme (STO 1 R/S STO 2, etc.)

2. replacer le curseur sur RUN; taper h RTN;

3. taper la valeur de x choisie (voir texte et tables), puis R/S;

4. taper la valeur de y choisie (voir texte et tables), puis R/S;

5. voir texte et table pour comprendre le résultat de l'affichage;

6. noter ou mémoriser le résultat, faire R/S, R/S si vous voulez le revoir;

7. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3;

8. pour une nouvelle partie, taper f PRGM, puis reprendre au point 3.

PROGRAMME POUR TI 57 ET SIMILAIRES

00	81		R/S
01	32	1	STO 1
02	81		R/S
03	32	2	STO 2
04	33	1	RCL 1
05	34	3	SUM 3
06	33	2	RCL 2
07	34	4	SUM 4
08	33	3	RCL 3
09	75		+
10	33	4	SUM 4
11	85		=
12	29		2nd Cos
13	55		×
14	01		1
15	00		0
16	85		=
17	40		2nd |x|
18	36		2nd Pause
19	36		2nd Pause
20	15		CLR
21	71		RST

Mode opératoire pour TI 57 « classique »

1. LRN, introduire pas à pas les 22 instructions, puis taper à nouveau LRN;

2. taper RST (retour du pointeur au début du programme), puis 2nd Fix 3;

3. taper la valeur de x (voir texte) puis R/S;

4. taper la valeur de y puis R/S;

5. noter l'affichage (faire R/S, R/S pour le revoir);

6. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3;

7. pour une nouvelle partie, faire INV 2nd C.t, puis reprendre au point 3.

Nota : en faisant 1 R/S, 1 R/S au premier essai, vous devez obtenir 9.994.

Adaptation pour TI 58, 58 C et 59
Le listing du programme est identique à celui qui est destiné à la TI 57 « classique », à la différence près qu'à la suite des instructions STO, SUM et RCL, chaque valeur doit être précédée d'un zéro. Par exemple STO 1 devient STO 01; SUM 4, SUM 04, etc. Le mode opératoire est identique.

PROGRAMME POUR TI 57 LCD

00	13	R/S
01	61 00	STO 0
02	13	R/S
03	61.01	STO 1
04	71.00	RCL 0
05	61.85.02	STO + 2
06	71.01	RCL 1
07	61.85.03	STO + 3
08	71.02	RCL 2
09	85	+
10	71.03	RCL 3
11	95	=
12	43	cos
13	95	=
14	65	×
15	01	1
16	00	0
17	95	=
18	50	2nd |x|
19	57.03	2nd FIX 3
20	96	2nd PAUSE
21	96	2nd PAUSE
22	15	ON/C
23	21	RST

Mode opératoire TI 57 LCD

1. appuyer sur ON/C pour mettre en marche la machine; puis sur 2nd Part 4 pour établir la partition 24.4, c'est-à-dire quatre mémoires et vingt-quatre pas de programme et enfin 2nd CP (pour effacer tout programme antérieur);

2. appuyer sur LRN puis taper les pas du listing (colonne de droite uniquement), appuyer à nouveau sur LRN pour revenir au mode calcul;

3. la première fois que vous jouez, taper sur R/S trois fois;

4. taper la valeur x puis R/S (voir texte et tables);

5. taper la valeur y puis R/S (voir texte et tables);

6. la machine affiche un résultat (voir interprétation dans le texte et sur les tables);

7. faire R/S, R/S si vous voulez revoir le résultat;

8. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 4;

9. pour une nouvelle partie, faire 2nd CM (« clear memory »), puis reprendre au point 4.

BASIC

Le programme en basic automatise les procédures de la règle du jeu. Nous avons indiqué en fin de listing les instructions graphiques qui permettent de visualiser le terrain en trois dimensions. Vous devrez utiliser votre instruction graphique pour tracer des lignes à la place de HPLOT si votre basic ne l'utilise pas (par exemple PLOT, LINE, DRAW, etc.). Hormis cette partie graphique (surimprimée en rouge) le programme passe sur toutes les machines.

Michel Brassinne

```
10  OIM A(16,16),S(10),M$(11)
20  GOSUB 1230
30 PV = 10:PE = 10:CP = 1:Q = B
40  FOR Y = 1 TO 15
50  FOR X = 1 TO 15
60  IF X = 1 OR X = 15 THEN Z = 9
    : GOTO 90
70  IF Y = 1 OR Y = 15 THEN Z = 9
    : GOTO 90
80 Z =  INT I RNO (1) * 9) + 1 +
     ABS I COS (X + Y))
90 A(X,Y) = Z
100  NEXT X: NEXT Y
110 X =  INT ( RNO (1) * 10) + 2:
    Y =  INT ( RND (1) * 10) + 2
120 A(X,Y) = 12
130  REM  --PRGM.PRINCIPAL--
140  IF AIX,Y) = 12 THEN  PRINT "
     LA SORTIE EST AU-OESSUS OE V
     OUS !"
145  PRINT "(M)OUVT.-(F)UITE-(C)O
     MBAT-(N)OURRITURE  -(AJ)USTE
     MENT-(O)UVRIR-IS)ORTIR-(T)OT
     AL & POSITION";
150  INPUT "  *-CHOIX ->";C$
160  IF PV =  < 0 THEN  PRINT "VO
     US ETES MORT...": END
170  IF C$ = "M" THEN  GOSUB 260
180  IF C$ = "F" THEN  GOSUB 370
190  IF C$ = "C" THEN  GOSUB 420
200  IF C$ = "N" THEN  GOSUB 510
210  IF C$ = "AJ" THEN  GOSUB 530
220  IF C$ = "O" THEN  GOSUB 580
230  IF C$ = "S" THEN  GOSUB 630
240  IF C$ = "T" THEN  GOSUB 680
250  GOTO 140
260  REM  -------MOUVEMENT------
270  HGR : REM  MOOE GRAPHIQUE
280  PRINT "(A)VANT-(O)ROITE-(G)A
     UCHE-(R)ETOUR"
320  IF C$ = "O" THEN CP = CP + 1
330  IF C$ = "R" THEN CP = CP + 2
340  IF CP > 4 THEN CP = CP - 4
350  IF CP <  = 0 THEN CP = CP + 4
360  INVERSE : PRINT "OIRECTION "
     CP: NORMAL : GOTO 930
370  REM  -------FUITE------
380 PS = 50 + PE: GOSUB 710
390  IF R = 1 THEN PE = PE + 3
400  IF R = 0 THEN PV = PV - 2
410  RETURN
420  REM  -------COMBAT-----
430 PS = 30 + PE: GOSUB 710
440  IF R = 1 THEN PE = PE + 2
450  IF R = 0 THEN PV = PV - 2
455  INVERSE : PRINT "PV="PV: NORMAL
460  IF T < 30 THEN  PRINT "IL ES
     T MORT":PE = PE + B:A(X,Y) =
      INT IA(X,Y)): GOTO 500
470  PRINT "CONTINUER LE COMBAT ?
     "
480  INPUT "REPONSE ->";R$
490  IF R$ = "O" THEN 430
500  RETURN
510  REM -------NOURRITURE-----
520 PV = PV + 6:PE = PE + 2: RETURN
530  REM  -------AJUSTEMENT----
540  PRINT "COMBIEN DE PE ---> EN
      PV ?"
550  INPUT "PE=";P
560  IF P > PE THEN  PRINT "NON!"
     : GOTO 540
570 PE = PE - P:PV = PV +  INT (P
     / 2): RETURN
580  REM  -------OUVRIR--------
590 PS = PE + 20: GOSUB 710
600  IF R = 1 THEN PE = PE + 2:Q =
     13: GOTO 785
610  IF R = J THEN PV = PV - I
620  RETURN
630  REM  -------SORTIR--------
640  IF PE < 40 THEN R = 0: GOTO
     670
650 PS = (PE * 2): GOSUB 710
660  IF R = 1 THEN  PRINT "VOUS A
     VEZ TROUVE LA SORTIE": ENO
670  IF R = 0 THEN  PRINT "VOUS N
     'AVEZ PAS ASSEZ O'EXPERIENCE
      ": RETURN
680  REM  --------TOTAL--------
690  INVERSE : PRINT "SCORE PV="P
     V;" PE="PE;" POS. X=";X;" Y=
     "Y;" OIR."CP: NORMAL : RETURN
700  REM  ------TIRAGE--------
710 T =  INT I RNO (1) * 170) + 1
720  IF T <  = PS THEN  PRINT "RE
     USSI":R = 1: RETURN
730  PRINT "RATE !":R = 0: RETURN
740  REM  ----------------
750 Z = A(X,Y)
760 L =  ABS IZ -  INT (Z)) * 10:
    L =  INT IL)
770 M =  ABS IZ * 10 -  INT IZ *
    10)) * 10:M =  INT IM)
780 N1 =  ABS IZ * 170 -  INT IZ *
    170)) * 170:N1 =  INT (N1)
785  ON CP GOTO 790,810,830,850
790  IF A(X,Y - I) < Q THEN Y = Y
      - 1: GOTO 870
800  GOTO 860
810  IF A(X + 1,Y) < Q THEN X = X
      + 1: GOTO 870
820  GOTO 860
830  IF A(X,Y + 1) < Q THEN Y = Y
      + 1: GOTO 870
840  GOTO 860
850  IF A(X - 1,Y) < Q THEN X = X
      - 1: GOTO 870
860  PRINT "LA GRILLE EST FERMEE
     !": GOTO 930
870  REM  --RENCONTRES------
875  IF Q <  > B THEN  PRINT "LA
     GRILLE S'OUVRE, VOUS ETES PA
     SSE !":Q = B
880  IF L < 5 THEN  PRINT "VOUS R
     ENCONTREZ ";: GOTO 900
890  IF L > 4 THEN  GOTO 920
900  PRINT M$(M)" FORCE "N + I: GOTO
     920
910  IF M > 5 THEN  PRINT M$(M): GOTO
     920
920  REM  -RECH.GRAPHIQUE----
930  RESTORE
940  FOR T = 1 TO CP
950  READ A,B,C,O
960  NEXT T
970 G = 0
980  FOR V = Y - O TO Y + O STEP 1
990  FOR W = X - C TO X + C STEP
     1
1000  FOR N = 1 TO 2
1010 G = G + 1
1020  IF A(W + (A * N),V + (B * N
     )) > 7 THEN SF = I
1030  IF SF = 0 THEN  GOTO 1060
1040  IF SF = I THEN  GOSUB 1090
1050 SF = 0
1060  NEXT N: NEXT W: NEXT V: RETURN
1070 G = 0:C$ = ""
1080  RETURN
1090  REM -----AIGUILLAGES------
1100  ON G GOSUB 1110,1120,1130,1
     160,1190,1200
1110  HPLOT 80,20 TO 100,40 TO 10
     0,120 TO 80,140 TO 80,20: RETURN
1120  HPLOT 100,40 TO 120,60 TO 1
     20,100 TO 100,120 TO 100,40:
      RETURN
1130  FOR I = 80 TO 200 STEP 10
1140  HPLOT I,20 TO I,140
1150  NEXT I: RETURN
1160  FOR I = 120 TO 160 STEP 5
1170  HPLOT I,60 TO I,100
1180  NEXT I: RETURN
1190  HPLOT 200,20 TO 180,40 TO 1
     80,120 TO 200,140 TO 200,20:
      RETURN
1200  HPLOT 180,40 TO 160,60 TO 1
     60,100 TO 180,120 TO 180,40:
      RETURN
1210  REM ---------------------
1220  OATA  0,-1,1,0,1,0,0,1,0,1
     ,1,0,-1,0,0,1
1230  REM ---------------------
1240 M$(0) = "UN GAROE":M$(1) = "
     UN CYBERG":M$(2) = "UN CYBER
     LUPUS":M$(3) = "UN PROFMUT":
     M$(4) = "UN ROBOT-LASER"
1250 M$(5) = "UN ENTREPOT":M$(6) =
     "UN POINT O'EAU":M$(7) = "UN
      COFFRE":M$(8) = "UNE TRAPPE
     ":M$(9) = "UNE MALLE"
1260  RETURN
```



par Jean-Jacques Bloch

DEVOIRS DE VACANCES

Voici les vacances. Vous aurez donc tout le temps de vous attaquer à ces sept redoutables problèmes. Il vous faudra beaucoup de persévérance : au début cela semble vraiment impossible. Mais peu à peu doit venir la lumière. Bon courage!

Problème n° 1 :

Ce problème étant un peu difficile pour une mise en train estivale, sachez, pour vous mettre sur la voie, qu'il s'agit d'une citation ubuesque qui se termine par le nom de son auteur.

						♣		
					♣			
	♦					♣		
		♣						♣
				♣				
	♣	♥				♣		
	♥		♥					
	♣			♣				
		♦						
		♣						
	♥							
♥	♥			♥				
		♣	♥				♥	
	♥		♦		♣	♣		♦
			♥					♦
	♥							♣
♥						♣		
					♣			
					♥			
	♥							
♦								
♦	♥							♦
					♣	♣		
					♥			
			♣					
	♥			♥				
♣					♣			
			♣					
			♣			♦		

Problème n° 2 :

Ce cryptogramme a le même clair que le problème précédent :

2A	4CC	3B	4BD	3B	3B	1B
3B	1B	1BB	2ABA	2CD	16A	2AC
2B	1ADAA	2A	9BCB	5BD	3B	13B
3A	2AD	2A	2BA	3BA	3A	12ADC
5A	5A	2A	7A	2A	1AD	16BDC
7C	5ACC	9AD				

Que signifie alors le crypto suivant?

10B	3B	8C	9CD	2CBA	BB	1B
2B	1B	1C	2B	1B	3BB	1CAB
3ABD	4AB	3AC	3A	1A	2A	7A
2ACD	12B	1A	2B	2ADB	5A	12A
1BA	2B	2A	3ADA	1A	17A	2ADA
3B	2AA	7A	12A	6ADA	26A	5ADCCA
6C	1ACC	4A	7AA	1C	2AD	

Problème n° 3 :

L S S P A   E L R A A   T I T R U
B L E A U   E S L N C   T F L E L
O T E E N   S A P R I   I R E M U
E M O U A   L M F R I   M V E L A

E C P T D   L E U T R
A P E Q U   N I T P E
N C D P O   U R N E U
E N C S N   E O Q T P

Les deux dernières lettres du clair de ce crypto sont les initiales de l'auteur de cette pensée : Paul Valéry. Ce message est très difficile, voir impossible à décrypter. Nous vous donnons donc deux mots contenus dans le clair : FORME et FOND. Cette information rend le problème beaucoup plus accessible.

Problème n° 4

Ce cryptogramme a pour clair : « le désespoir n'habite jamais le cœur des mélancoliques ». Mac Orlan.

16104	71813	30373	82726	21299	42548
12151	74231	50962	23924	55617	09845
53471	14677	32434	34958	37789	86413
56794	05166	85822	84410	38482	41511
86691	65580				

Quelle est alors la signification du message suivant?

26809	84547	15962	77978	48104	01146
29139	41837	51663	21450	43314	91153
47163	92520	55607	79428	44214	76786
72698	37942	41985	33427	43612	45029
49589	48440	96703	77245	48516	64467
94111	39868	32484	64596	27108	35126
82714	77780	49842	59411	56614	54818
98863	74285	47409	63849		

Problème n° 5

E O L E	P L D E	S S I E	L T E F	A E V J	S O V A
C I T R	T N T M	A U E U	E N E T	E U R E	O A A A
C O O E	Y E E R	S I M E	V L I E	D E I N	E R U S
U N E E	T T I S	D I N D	S E E D	I G I Q	A A E L
R F Q N	L E T I	T S R E	S N E D	A D U I	E E U M
T U J R	G C E G	Q P T L	L R B U	R S S L	O L U O
I T A C	I E A M	E N C N	T N O L	L D A G	S G A T
A N E O	S M E R				

Ce crypto masque une citation extraite des *Chants de Maldoror*, de Lautréamont. A vous de la restituer.

Problème n° 6 :

Les seules choses dont on soit sûr concernant ce cryptogramme sont que la pensée Z1 s'achève par les initiales de son auteur : Jacques Perret la pensée Z2 par celles de Claude Levi-Strauss, et la pensée Z3 par celles de Paul Eluard.
Pouvez-vous retrouver ces pensées?

$$Z_1 = 4\ \frac{a}{6}\ x^2 + \frac{c}{8}\,x\left(\frac{b}{2} + 6\,\frac{a}{2}\,x^2\right) - \frac{b}{7}\left(\frac{c}{2}\,x^4 + y^3\right) + \frac{6}{6}\,y^4 + y\,(4\,y^2 + 676\,x^3 - 84) - x^4\,y^2 + \frac{a}{5}\,\frac{b}{6}\left(87\,x^2\,y^3 - \frac{c}{6}\,xy + \frac{a}{6}\,x^4\right)$$

$$- xy^2 + \frac{c}{2}\left[4\,\frac{a}{6}\,y^4\,x - 5\left(\frac{a}{6}\,y^2\,x^4 + x\right) + \frac{c}{6}\right] + 28$$

$$Z_2 = 4\left(\frac{c}{6} + 8\,x - 78\right) - x\left[\frac{a}{6} + \frac{b}{5} + \frac{c}{6} - 4\left(\frac{b}{2} + 8\right)\right] - \frac{a}{6}\left[6\,x^2 - \frac{b}{6} + \frac{c}{6}\left(y^2 + \frac{b}{2}\,x^4\right) - y^5\left(\frac{a}{2} + \frac{c}{8}\right)\right] - \frac{a}{6}\left(\frac{c}{6}\,y^2 - x^3\right)$$

$$+ \frac{a}{5}\left(\frac{b}{6}\,y^3 - x + \frac{a}{6}\right) + y\left(6\,x^3 + \frac{c}{6} - 587\,x\right) + \frac{b}{6} - 44\ \frac{a}{6}\left(\frac{b}{4} - 4\,x^2\right)$$

$$Z_3 = x^4\left(6x + \frac{a}{6} + y^5\right) + \frac{b}{6}\,x^2\left(\frac{c}{2} + 6\,y^2 - \frac{a}{6}\,x^3\right) + 7y\left(4 - \frac{a}{6} + \frac{b}{6}\,x^2\,y^3\right) - x^4\left[6\,x - \frac{c}{6}\left(x^5 - \frac{a}{6}\right) + 7\,y^4\right] - \frac{c}{3}\left(4\,y - \frac{b}{6}\right) + 8 - \frac{c}{6}$$

Problème n° 7 :

Pour résoudre ce « casse-tête », je vous conseille de vous souvenir de la rubrique cryptographie de *J. & S.* n° 26... et d'appliquer certains de ses principes à un problème posé plus récemment.

S I U O L	K N T F R	E G M H C	J Y • R Z	N U B P V	? ! E N X	: L B A M	F ! K D J
W E I H Q	S B Y T O	N A D ! F	• E B G Q	V Y ! X A	L C W I P	T G I ? R	J M N S Z
F V C E N	Y H J U X	R : I • K	D J L F S	V B M Z W	D Q N C Y	F A H E :	V T O S •
N L G U M	F K V N P	• X R ? D	J Y C R W	V Z T B I	H N F X R	L V ! B E	Q M U I K
A : N Z F	H V G • X	S J E O U	D W B C I	K : Y ! N	Y J R Z P	F L U F S	T M V E B
G H X B N	W F K ! Z	• U K I Q	R V C Z T	N J F ? L	H A U V M		

Solutions page 105

questions de logique

LA NÉBULEUSE OBSCURE

Saurez-vous trouver le mythique Livre aux Mille Secrets? Pour cela, vous avez gagné les confins de la galaxie. Au sein de la Nébuleuse Obscure, il vous faut maintenant trouver la Planète Mystérieuse sur laquelle se trouve Le Livre.

A l'intention des amateurs éclairés

Vous pouvez aborder les quatre pages de la rubrique logique de deux façons différentes. Ou bien vous commencez par faire les énigmes de cette double page pour déterminer la planète du Livre au Mille Secrets. Ou bien vous attaquez directement les huit énigmes suivantes, sans connaître le nom de la planète mystérieuse. Vous aurez seize énigmes à résoudre, au lieu de huit (ou peut-être moins). Vous aurez ensuite le plaisir de chercher le chemin qui mène au Livre aux Mille Secrets. Enfin, quand vous l'aurez trouvé, vous connaîtrez par déduction le nom de la planète mystérieuse.

Notice

2984. Les vingt planètes de la Nébuleuse Obscure sont reliées entre elles par des transmetteurs de matière. Choisissez votre planète de départ parmi les quatre suivantes : Aquanile, Arbrume, Automnale ou Adémionde. Sur chaque planète, vous aurez à résoudre une énigme qui vous conduira sur une autre planète. Les indications portées en écriture droite sont vraies. Le texte des énigmes est en italique. Dans chaque énigme, toutes les affirmations sont fausses, sauf une qui est vraie. Les épreuves sont de quatre natures différentes :

1. Les trois attributs : il s'agit de choisir un ou plusieurs attributs royaux parmi les trois suivants : un spectre, une couronne et un trident d'or.

2. Destination inconnue : il s'agit de déterminer directement sa prochaine destination.

3. Les trois couples : trois jeunes filles, Aude, Bettie et Carole sont chacune avec un garçon, Den, Elt ou Fran. Il s'agit de déterminer qui est avec qui.

4. La formule magique : il s'agit de déterminer la formule magique actionnant le transmetteur vous permettant de gagner la prochaine planète.

Après avoir parcouru un chemin plus ou moins long, vous vous retrouverez (espérons-le!) sur Nautile, Nurvane, Nourtande ou Nivelle, l'une des quatre planètes où se trouve le Livre aux Mille Secrets. Les pages suivantes vous conduiront alors peut-être au Livre.

Aquanile

1 : *prenez le sceptre ou ne prenez pas le trident.*
2 : *prenez la couronne ou ne prenez pas le sceptre.*
3 : *prenez le sceptre ou ne prenez pas la couronne.*

S'il faut prendre le sceptre, allez sur Dérandèle. Sinon, allez sur Arbrume.

Arbrume

1 : *ne prenez pas le trident ou prenez la couronne.*
2 : *ne prenez pas la couronne ou prenez le sceptre.*
3 : *prenez la couronne ou ne prenez pas le sceptre.*

S'il faut prendre le trident et la couronne, allez sur Carline. Sinon, allez sur Khalium.

Automnale

1 : *prenez le trident ou ne prenez pas la couronne.*
2 : *prenez le trident ou ne prenez pas le sceptre.*

par J.-C. B.

3 : *ne prenez pas le trident ou prenez le sceptre.*
S'il faut prendre le trident, allez sur Euthrope. Sinon, allez sur Irone.

Adémionde

1 : *prenez le sceptre ou ne prenez pas la couronne.*
2 : *prenez le trident ou ne prenez pas le sceptre.*
3 : *ne prenez pas le trident ou prenez le sceptre.*

S'il faut prendre le trident et la couronne, allez sur Fulminate. Sinon, allez sur Houque.

Burbane

1 : *gagnez Houque, mais pas Aquanile.*
2 : *gagnez Aquanile, mais pas Nivelle.*
3 : *gagnez Nivelle, mais pas Aquanile.*
4 : *la première ou la deuxième affirmation est vraie.*

Que faites-vous?

Carline

1 : *gagnez Arbrume, mais pas Burbane.*
2 : *gagnez Burbane, mais pas Javelotte.*
3 : *gagnez Javelotte, mais pas Burbane.*
4 : *la première ou la deuxième affirmation est vraie.*

Que faites-vous?

Dérandèle

1 : *gagnez Adémionde, mais pas Javelotte.*
2 : *gagnez Javelotte, mais pas Houque.*
3 : *gagnez Houque, mais pas Javelotte.*
4 : *la première ou la deuxième affirmation est vraie.*

Que faites-vous?

Euthrope

1 : *gagnez Dérandèle, mais pas Automnale.*
2 : *gagnez Automnale, mais pas Nautile.*
3 : *gagnez Nautile, mais pas Automnale.*
4 : *la première ou la deuxième affirmation est vraie.*

Que faites-vous?

Fulminate

1 : *Aude n'est, ni avec Elt, ni avec Fran.*
2 : *Bettie est avec Fran.*
3 : *Bettie et Carole ne sont pas avec Elt et Fran, ni dans cet ordre, ni dans l'ordre inverse.*
4 : *Aude est avec Den ou Fran.*

Si Carole est avec Fran, gagnez Lépale. Sinon, gagnez Houque.

Géoïdale

1 : *Bettie et Carole sont avec Den et Fran, pas forcément dans cet ordre.*
2 : *Fran est avec Aude ou Bettie.*
3 : *Carole est avec Elt ou Fran.*
4 : *Fran n'est, ni avec Aude, ni avec Bettie.*

Si Bettie est avec Elt, gagnez Nurvane. Sinon, gagnez Adémionde.

Houque

1 : *Bettie n'est pas avec Elt.*
2 : *Fran n'est pas avec Bettie.*
3 : *Carole est avec Den.*
4 : *Bettie est avec Elt.*

Si Aude est avec Elt, gagnez Javelotte. Sinon, gagnez Burbane.

Irone

1 : *Den et Fran ne sont pas avec Bettie et Carole, ni dans cet ordre, ni dans l'ordre inverse.*
2 : *Bettie et Carole sont avec Den et Elt, pas forcément dans cet ordre.*
3 : *Den n'est, ni avec Aude, ni avec Carole.*
4 : *Aude est avec Den ou Elt.*

Si Carole est avec Fran, gagnez Euthrope. Sinon, gagnez Modane.

Javelotte

1 : *la formule magique est Hepta.*
2 : *c'est Hepta ou ce n'est pas Penta.*
3 : *si c'est Penta, c'est Vista.*

Si la formule magique est Hepta-vista, gagnez Arbrume. Sinon, gagnez Nourtande.

Khalium

1 : *la formule magique est Mrhhh.*
2 : *c'est Mrhhh ou ce n'est pas Btrrr.*
3 : *si c'est Btrrr, c'est Aarvv.*

Si la formule magique est Btrrraarvv, gagnez Irone. Sinon, gagnez Burbane.

Lepale

1 : *la formule magique est Arba.*
2 : *c'est Arba ou ce n'est pas Abta.*
3 : *si c'est Abra, c'est Cadabra.*

Si la formule magique est Abracadabra, gagnez Geoïdale. Sinon, gagnez Euthrope.

Modane

1 : *la formule magique est Balsame.*
2 : *c'est Balsame ou ce n'est pas Sésame.*
3 : *si c'est Sésame, c'est ouvre-toi.*

Si la formule magique est « Sésame ouvre-toi », gagnez Lépale. Sinon gagnez Euthrope.

Solutions page 106 

⟫ questions de logique

par J.-C. B.

LE LIVRE AUX MILLE SECRETS

Après avoir déambulé de planète en planète dans la Nébuleuse Obscure, saurez-vous trouver le Livre aux Mille Secrets malgré la mauvaise volonté des indigènes?

SSSCH... TAC! Un éclair éblouissant. Toujours la même sensation de malaise après le passage dans le transmetteur. Sur la planète mystérieuse, c'est l'aube. Vous poussez la porte du transmetteur. L'air est frais et embaumé. Une vague senteur de violette.

Les indigènes de la planète mystérieuse sont variés : sorciers et sorcières, enchanteurs, lutins, magiciens et magiciennes... Il existe malgré tout quelques personnes « ordinaires ». Les indigènes sont divisés en quatre catégories :

- les Véridiques, qui disent toujours la vérité;
- les Menteurs, qui mentent toujours;
- les Perroquets, qui ne parlent jamais les premiers et prononcent une phrase interrogative après une phrase interrogative, une phrase fausse après une phrase fausse, une phrase vraie après une phrase vraie;
- les Alternatifs, qui prononcent alternativement une phrase vraie, une phrase fausse, une phrase vraie, etc., la première phrase prononcée pouvant être vraie ou fausse.

Si vous êtes sur Nurvane, dirigez vos pas vers la Forêt Carnivore.

Si vous êtes sur Nautile, rendez-vous aux Propylées Titanesques.

Si vous êtes sur Nourtande, allez au Cabaret du Jongleur Scintillant.

Si vous êtes sur Nivelle, allez à la Chaumière du Grippeminou.

1 LA FORÊT CARNIVORE

Une terrible épreuve vous attend. Seuls les deux ermites de la forêt peuvent vous renseigner sur votre prochaine destination. Mais ils logent dans la clairière de la Forêt Carnivore. Pour atteindre cette clairière, il vous faut emprunter un chemin bordé de deux rangées d'arbres dont les branches cherchent à vous attraper pour vous dévorer. Vous faites le trajet au petit matin, pour limiter le danger, les arbres étant, pour la plupart, encore endormis. Non sans peine, vous arrivez à la clairière où les deux ermites, assis par terre, préparent leur petit déjeuner sur un feu de bois. Si vous êtes sur Nurvane, il n'y a ni Véridique, ni Alternatif parmi les deux ermites. Si vous êtes sur une autre planète, il n'y a ni Menteur, ni Alternatif parmi les deux ermites. Vous leur demandez quelle doit être votre prochaine destination. Ils vous répondent :

A : allez à l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier.

B : n'allez pas aux Propylées Titanesques.

A : n'allez pas aux Propylées Titanesques.

B : allez à l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier.

Que faites-vous?



2 LES PROPYLÉES TITANESQUES

Enfin, les Propylées Titanesques se profilent devant vous. Elles méritent bien leur réputation. Deux touristes en visite vous abordent. Si vous êtes sur Nautile, il n'y a pas d'Alternatif parmi les deux touristes. Si vous êtes sur une autre planète, il n'y a pas de Perroquet parmi les deux touristes. Sans que vous leur demandiez quoi que ce soit, les deux touristes, l'air parfaitement ahuri, vous disent :

A : B est un Menteur.

B : c'est vrai.

A : je suis un Alternatif.

B : c'est vrai.

Si les deux touristes sont de même catégorie, allez à l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier. Sinon, allez à la Forêt Carnivore.

3 LE CABARET DU JONGLEUR SCINTILLANT

Vous avez eu bien du mal à trouver le Cabaret du Jongleur Scintillant. Mais le jeu en valait la chandelle. Le spectacle est de toute beauté, avec l'habit du jongleur, couvert de paillettes, et les boules irisées, tout cela renvoyant la lumière de projecteurs multicolores. Après la représentation, vous arrivez à vous introduire dans la loge du jongleur. Vous lui demandez de vous indiquer votre prochaine destination. Il vous répond en trois phrases. Si vous êtes sur Nourtande, le nombre d'affirmations fausses est pair.

Sinon, il est impair. Le jongleur vous répond :

1 : si vous êtes sur Nourtande, allez à la chaumière du Grippeminou.
2 : si vous cherchez le Livre aux Mille Secrets, allez à la Forêt Carnivore.
3 : l'affirmation précédente est fausse.
Sachant qu'il faut aller, soit à la Chaumière du Grippeminou, soit à la Forêt Carnivore, que faites-vous?

4 LA CHAUMIÈRE DU GRIPPEMINOU

Des jours et des jours de quête inlassable pour trouver la Chaumière du Grippeminou. Mais il est là, devant vous, souriant, sympathique, disposé à vous aider. Si vous êtes sur Nivelle, le grippeminou n'est pas un Menteur. Sinon, le grippeminou n'est pas un Véridique. Question rituelle, vous lui demandez quelle doit-être votre prochaine destination. Il vous répond en trois phrases :
1 : allez au Cabaret du Jongleur Scintillant.
2 : n'allez pas dans la Forêt Carnivore.
3 : l'affirmation précédente est vraie.
Que faites-vous?

5 LE LABYRINTHE D'AKAR

Cela fait au moins deux heures que vous êtes entré dans l'étrange labyrinthe d'Akar. Des indications logiques vous permettent à chaque fois de choisir le bon chemin. Un escalier se présente à vous. Il faut l'emprunter. En haut de l'escalier, vous débouchez sur un toboggan.
Un panneau porte les quatre inscriptions suivantes :
1 : le toboggan ne mène pas uniquement à la sortie.
2 : le toboggan ne ramène pas uniquement à l'entrée.
3 : le toboggan mène à plusieurs chemins du labyrinthe.
4 : l'affirmation précédente est fausse.
Si vous venez de la Place aux Six Avenues, trois de ces inscriptions sont vraies et une est fausse. Si vous venez de l'Antre des Enchanteurs, Magicien et Sorcier, trois de ces inscriptions sont fausses et une est vraie.
Si le toboggan mène uniquement à la sortie, gagnez la Place aux Six Avenues. Sinon, allez à la Pièce aux Cent Récipients.

6 LA PLACE AUX SIX AVENUES



On gagne la Place aux Six Avenues par un transmetteur situé au milieu de la place. Vous sortez du transmetteur. Là, comme son nom l'indique, six avenues mènent vers la Forêt Carnivore, les Propylées Titanesques, le Cabaret du Jongleur Scintillant, le Labyrinthe d'Akar, l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier et la Pièce aux Cent Récipients. Trois lutins sont en discussion animée. Si vous venez du Labyrinthe d'Akar, ces trois lutins sont un Menteur, un Perroquet et un Alternatif. Si vous venez de l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier, les trois lutins sont un Véridique, un Perroquet et un Alternatif. Les trois lutins interrompent leur conversation et vous disent :
A : si vous devez gagner la Forêt Carnivore, n'allez pas aux Propylées Titanesques.
B : de deux choses l'une : ou bien vous allez à l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier; ou bien vous allez au Labyrinthe d'Akar.
C : si vous devez aller à la Pièce aux Cent Récipients, vous devez aller d'abord au Cabaret du Jongleur Scintillant.
A : allez dans la Forêt Carnivore et aux Propylées Titanesques.
B : allez au Labyrinthe d'Akar ou à l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier.
C : vous ne devez pas aller à la Pièce aux Cent Récipients ou vous devez aller d'abord au Cabaret du Jongleur Scintillant.
Que faites-vous?

7 L'ANTRE DES ENCHANTEUR, MAGICIEN ET SORCIER

L'Enchanteur, le Magicien et le Sorcier sont en grande conversation autour d'un énorme chaudron à moitié rempli d'un liquide bouillonnant exhalant une odeur nauséabonde. Si vous venez des Propylées Titanesques, il n'y a aucun Menteur parmi les trois personnages. Si vous venez de la Forêt Carnivore, il n'y a aucun Véridique parmi les trois personnages. Furieux d'être dérangés en pleine expérimentation, ils vous disent cependant :
A : je suis l'Enchanteur.
B : A est l'Enchanteur et je suis le Magicien.
C : A est l'Enchanteur et B est le Sorcier.
A : je ne suis pas l'Enchanteur.
B : A est l'Enchanteur ou je suis le Magicien.
C : A est l'Enchanteur ou B est le Sorcier.
Si A est l'Enchanteur, allez au Labyrinthe d'Akar. Sinon, à la Place aux Six Avenues.

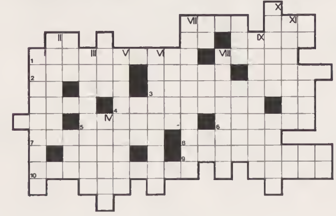
8 LA PIÈCE AUX CENT RÉCIPIENTS

Votre quête s'arrête là. Vous ne savez pas si le livre est dans cette pièce. Mais ce que vous savez, c'est que, s'il n'est pas là, vous aurez perdu définitivement toute chance de le trouver un jour. On ne peut essayer qu'une seule fois dans sa vie de trouver le Livre aux Mille Secrets.
La pièce est remplie de récipients de toutes sortes. A vue de nez, il doit bien en effet y en avoir une centaine. Les trois Gardiens des Récipients discutent calmement autour d'une table lorsque vous entrez dans la pièce. Si vous venez du Labyrinthe d'Akar, les trois gardiens sont un Véridique, un Perroquet et un Alternatif. Si vous venez de la Place aux Six Avenues, les trois gardiens sont un Menteur, un Perroquet et un Alternatif.
Sur la table, une amphore, un coffre et une jarre. Les trois Gardiens des Récipients arrêtent leur conversation, se tournent vers vous et vous disent :
A : si B est l'Alternatif, C n'est pas le Perroquet.
B : si C est le Perroquet, B n'est pas l'Alternatif.
C : si B est l'Alternatif, A est le Perroquet.
A : je ne suis pas le Perroquet et le livre est dans l'amphore.
B : je suis l'Alternatif et le livre est dans le coffre.
C : je ne suis pas l'Alternatif et le livre n'est pas dans la jarre.
Si vous arrivez à déterminer que le livre se trouve bien dans la pièce, si vous arrivez à expliquer aux Gardiens des Récipients où se trouve ce livre et comment vous êtes parvenu à cette conclusion, Le Livre aux Milles Secrets sera à vous. Saurez-vous le mériter?

Solutions page 107

ANAGRILLE

A vous de remplir la grille des anagrammes des tirages correspondants. Nous ne vous avons donné que les tirages de sept lettres et plus. A vous de découvrir les autres mots... (Ouvrage de référence : première partie du *Petit Larousse Illustré* 1984; les conjugaisons sont acceptées).
Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre d'anagrammes possibles avec le tirage; mais quelle est la bonne?



Horizontalement :

1. ACEEILMNST (2)
2. ACEIOP (2)
3. ADEILNORSU (3)
4. AABEINRSU
5. AEIRRTT (8)
6. AGNOST (2)
7. AEEMQTTU
8. EILNSU
9. ADEEILORT (2)
10. CEEGILNOOS (2)

Verticalement :

I. CEEMNORSU (2)
II. AAEIPRR (5)
III. ACEINRTTU (3)
IV. DELORU (2)
V. AEELRRSTU (4)
VI. AEEGMNRTU (3)
VII. ADEIILORST (3)
VIII. EFGILLUU
IX. AEEEIMPRT
X. ACEEPR (2)
XI. ADEEMNZ (2)

DU COQ A L'ÂNE

Cherchez la série de mots intermédiaires la plus courte permettant d'aller du mot de départ au mot d'arrivée en ne changeant qu'une lettre à la fois et en gardant l'ordre des lettres.



OIE → FOX
DEY → ROI
FAIM → SOIF
CERF → OVIN
CANIF → SURIN



TOP ET SOUS-TOP

Dans les tirages de neuf lettres proposés, à vous de trouver le « top », c'est-à-dire le mot le plus long et aussi le « sous-top », c'est-à-dire la solution immédiatement inférieure. Sont admis tous les mots du *PLI* 84, y compris les locutions et les mots composés. Les formes verbales autres que l'infinitif et les participes présent et passé sont interdites.

1. DEGHOOPRT
2. ADEGILLNO
3. CEEHIILNT
4. BCEHORSTY
5. EEHOPPTTY
6. IOOPPRRTU
7. AAAFGHJUU
8. AEEEGLNUV
9. ACENORSSU
10. ABEOPRTUX

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les pointillés par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

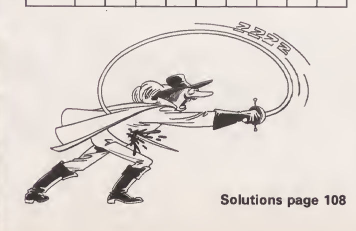
EEGINRSU : Elle s'est .... contre le ....
EGINOPST : Le .... a des crampes aux ....
ABELRSU : Parmi tous les ...., celui de .... est le plus ....
CEERRTU-ACEEINPS : Le .... un .... doué de ....
AERSSTY : Tous les .... ne sont pas des ....!



LE COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, Z, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous trouver les mots nouveaux? (pas de conjugaisons).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
Z	O	R	E						
	R	A	I	E					
	Y	O	G	A	S				
	A	R	G	U	É	E			
	A	N	U	R	I	E	S		
	N	I	T	R	O	S	É	E	



Solutions page 108



LES COUSINS

En remplaçant les tirets par des lettres dans la liste ci-dessous, on peut trouver plusieurs mots (les verbes conjugués sont acceptés).
A vous de découvrir les trente et une possibilités...

A-ENT
A-OURS
PAL-STRE
BI-ENT
COA-TEUR
DE-ORDE
-UMPING
-ENDEUR
-RAYER
POLYPO-E

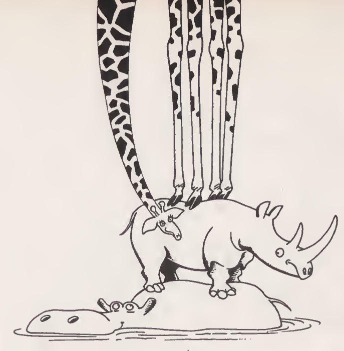


LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres de la grille, et en rajoutant successivement chacune des six lettres du tapis, on peut trouver une filière conduisant à un mot de neuf lettres. (Au Jarnac, on marque le nombre de points de la colonne atteinte).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	G	O	N						
BDA									
RIU									

ZOO LOGIQUE



HIPPOPOTAMES, RHINOCÉROS ET GIRAFES

Si, dans tous les zoos où il y a des hippopotames et des rhinocéros, il n'y a pas de girafes, si, dans tous les zoos où il y a des rhinocéros mais pas de girafes, il y a des hippopotames et si, dans tous les zoos où il y a des hippopotames et des girafes, il y a des rhinocéros, peut-on trouver un zoo avec des hippopotames sans qu'il y ait ni girafe, ni rhinocéros?



CHAUVE-SOURIS, OURS, OUISTITIS ET ÉLÉPHANTS

Une observation attentive a permis de constater que dix-sept ours mangent autant que cent soixante-dix ouistitis, cent mille chauve-souris autant que cinquante ouistitis, et dix ours autant que quatre éléphants.
Combien faut-il alors de chauve-souris pour absorber autant de nourriture qu'une douzaine d'éléphants?

LE LAPIN ET LE KANGOUROU

Le lapin avait fait soixante-dix-sept sauts quand le kangourou partit à sa poursuite. Sachant que pendant que le lapin fait treize sauts, le kangourou en fait neuf, et que trois sauts de kangourou font autant que huit sauts de lapin, combien de fois le kangourou devra-t-il sauter avant de rattraper le lapin?



LE CHIEN

Monsieur et Madame Dupont vont faire une promenade avec leur chien. Chacun d'eux voulant lui-même le tenir en laisse, ils finissent par accrocher à la pauvre bête deux chaînes différentes mesurant chacune un mètre. Sachant que Monsieur et Madame Dupont marchent toujours à un mètre l'un de l'autre, quelle est, à chaque instant, la surface dans laquelle notre pauvre chien peut évoluer librement?



LA POULE

Une poule savait compter suivant un système de numération en base 5. Les cinq symboles qu'elle employait pour cela étaient les suivants : C, T, D, E, O. Quelle valeur numérique précise donnait-elle à chacune de ces cinq lettres sachant que lorsqu'elle voulait dire « 41 346 460 », elle faisait « COTCOTCODET »?

LIONS, GAZELLES, GUÉPARDS ET ZÈBRES

Dans une réserve du Kenya, la capture des gazelles, lions, guépards et zèbres est autorisée un mois par an. Le mois dernier, il y avait 2 085 animaux dans la réserve et seulement 1 785 aujourd'hui. En effet, 65 % des lions ont été pris tout comme 30 % des gazelles, 40 % des guépards et 8 % des zèbres. Initialement, il y avait le même nombre de gazelles, de guépards et de lions. J'ai personnellement capturé autant de gazelles que... la racine cubique de la différence entre le nombre de zèbres restants et vingt fois le nombre de lions pris depuis un mois.
Combien de gazelles ai-je capturées?

Solutions page 109

LES DEUX BALEINES



Deux baleines nageaient tranquillement en ligne droite, à 6 km/h, en plein océan Antarctique. L'une d'elles eut soudain envie d'aller plus vite. Elle partit ainsi à 10 km/h sans changer de direction. Puis elle fit brusquement demi-tour et revint, toujours à 10 km/h, auprès de son amie qui n'avait, pendant ce temps, modifié ni sa vitesse, ni sa direction. Sachant que nos deux baleines se sont quittées à 9 h et quart et se sont retrouvées à 10 h, à quelle heure la plus rapide a-t-elle fait son demi-tour?

PERFECTI



QUELQUES PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

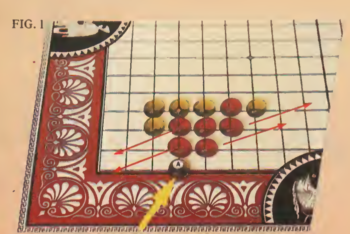
(Pour les règles de base, référez-vous au numéro 27 de Jeux & Stratégie)

PRISES MULTIPLES : on a le droit de prendre deux ou plusieurs paires en un seul coup (voir fig. 1).

PLACEMENT DE PIONS SUR LE BORD DU PLATEAU : il est possible de placer des pions sur les intersections du bord du plateau (voir fig. 1) de même qu'à l'intérieur des quatre "hémisphères" qui couvrent chacun cinq intersections "invisibles".

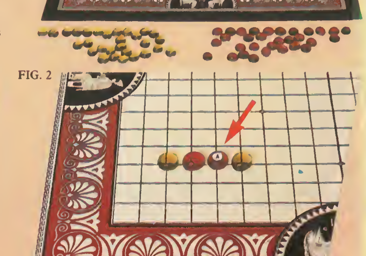
PLACEMENT DANS UNE POSITION ENCADRÉE PAR L'ADVERSAIRE : on a le droit de placer ses pions sur toutes les intersections libres même si ces emplacements étaient occupés antérieurement ou si l'on forme une paire entre deux pions adverses (voir fig. 2).

FIG. 1



Jaune joue en Ⓐ et prend deux paires de pions rouges (l'une verticale l'autre en diagonale).

FIG. 2



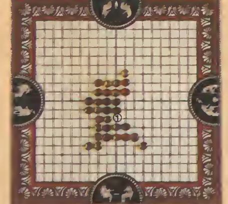
Rouge joue en Ⓐ en toute sécurité : jaune ne peut pas prendre.

ONNEMENT

APPRENEZ A JOUER...



Problème N° 1



Si jaune joue en ①, quelle est la série gagnante pour rouge ?

Problème N° 2



Où doit jouer rouge pour empêcher jaune de gagner en deux coups ?
Que doit ensuite jouer jaune pour se mettre en situation imparable au 3e coup ?

Solutions page 104

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PENTE

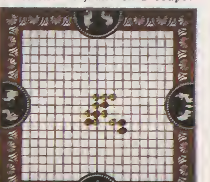
GAGNEZ UN VOYAGE EN GRÈCE d'une semaine pour deux personnes et des centaines d'autres prix en participant en octobre 1984 au premier championnat de France de Pente, organisé par Miro-Meccano et Jeux & Stratégie.

Pour vous y inscrire, rien de plus simple : résolvez le problème de Pente qui vous est proposé ci-dessous, découpez le bulletin de participation et envoyez-le, dûment rempli, à l'adresse suivante :

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PENTE
MIRO-MECCANO
14-16, rue Scandicci 93508 PANTIN

Toute bonne réponse sera récompensée par une inscription automatique au Championnat de France.

Où doit jouer rouge pour empêcher la victoire de jaune en 2 coups?



Indiquez votre reponse en faisant une croix sur l'intersection choisie du plateau de Pente représenté ci-dessus.

Nom : ....
Prénom :.......................
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville :...........................
Téléphone :...................
Age :............................

Les sélections régionales se dérouleront le 6 octobre à Paris et Toulouse, le 13 octobre à Rouen, Nancy et Lyon et la finale aura lieu le 20 octobre à Paris.



JS28

LES SEPT GAGNANTS

Théo, Ursule, Victor, William, Xavier, Yves et Zoé viennent de gagner au loto...
Aux curieux venus les interroger, voici ce qu'ils ont répondu :
Théo : heureusement que le gain total est divisible par 7;
Ursule : le gain est un nombre entier de francs, sans centimes...
Victor : c'est moi qui ai reçu le chèque des mains du représentant du loto. Le montant libellé en lettres pouvant être décomposé en sept tranches représentant chacune un nombre. La première et la dernière représentaient le même nombre;
William : ce qui est paradoxal, c'est que les six chiffres du gain sont tous différents;
Xavier : Victor vient de donner à chacun d'entre nous le chèque correspondant à la part qui lui revient, c'est-à-dire le septième du montant global.
Dans le montant libellé en lettres, parmi les sept nombres écrits, on ne retrouve pas deux fois le même.



Yves : et pourtant, le premier et le dernier chiffre sont identiques.
Zoé : je pense que mes amis vous en ont suffisamment dit pour que vous sachiez combien nous avons gagné chacun?

DES POMMES, DES POIRES... ET DES ORANGES

La corbeille de fruits, sur la table, contient des pommes des poires et des oranges. Paul, Pierre et Jean prennent un fruit chacun. Paul et Pierre prennent des fruits différents mais Pierre et Jean prennent le même fruit. Pierre et Paul ne prennent pas de poire. Si Paul prend une pomme alors Jean en prend une aussi.
Qui prend quoi?





INDUCTION ET DÉDUCTION

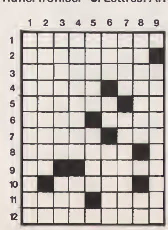
Au dernier chapitre de son traité sur l'induction et la déduction, et plus précisément à la page 112, un auteur annonce à ses lecteurs : *« peut-être avez-vous déjà remarqué que la somme des chiffres du numéro de la dernière page de chaque chapitre est identique au nombre de pages de ce chapitre »...*
Dans ce traité ne figure aucune page vierge. Toutes les pages sont numérotées et le texte débute à la page 1.
Sachant que le plus petit chapitre ne contient que sept pages, combien en contient le plus long?
Quel est le nombre de pages de lecture de ce traité et combien de chapitres comporte-t-il?

MOTS CROISÉS-ANAGRAMMES

Avec les lettres de chacun des mots donnés, formez d'autres mots, leur anagramme, dans la grille.

Horizontalement : 1. Fleuriste. - **2.** Malterie. - **3.** Satinages. - **4.** Stage. Cet. - **5.** Otarie. Al. - **6.** Erra. Rien. - **7.** Nanti. Rot. - **8.** Rétines. - **9.** Er. Élira. - **10.** Somas. - **11.** Côte. Erin. - **12.** Palastres.

Verticalement : 1. Regonflerais. - **2.** Égalerait. A.C. - **3.** Maîtrise - Los. **4.** Entreras. Pat. - **5.** Astis. Matę. - **6.** Atè. Ni. Rotin. - **7.** Rune. Ironise. - **8.** Lettres. Ar. - **9.** Éclairâtes.



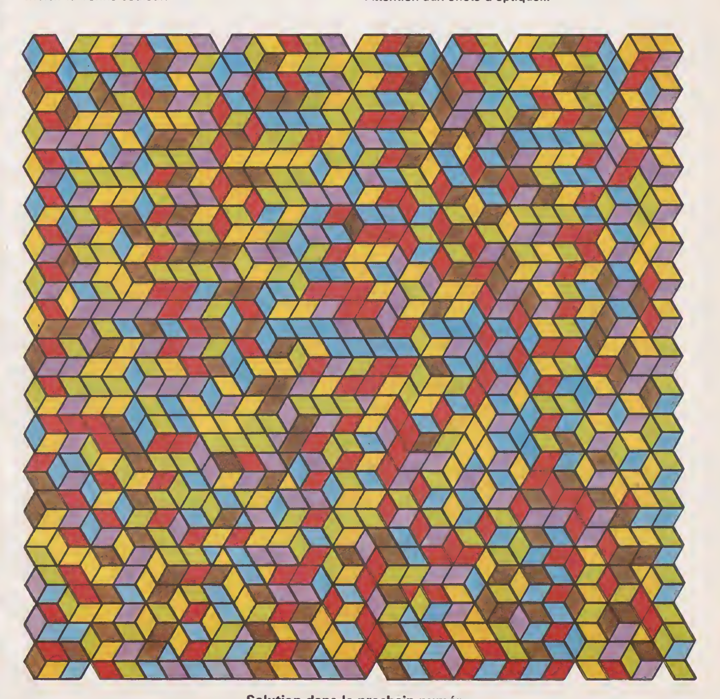
Solutions pages 109 et 110

L'ESCALIER-CUBES

jeux & casse-tête

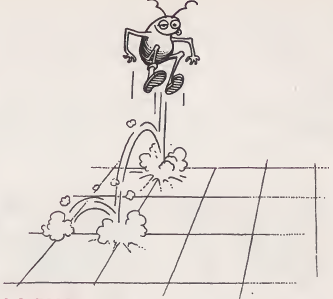
Vous devez joindre un côté de ce carré au côté opposé en gravissant cet empilement de cubes comme un escalier dont les marches sont les faces horizontales des cubes. Vous vous déplacez verticalement d'une seule marche à la fois, d'une marche d'une couleur à une autre marche de la même couleur. Vous vous déplacez horizontalement d'une marche d'une couleur à une marche de la même couleur ayant un côté commun avec la première. Votre déplacement suivra donc toujours la même couleur, d'un côté au côté opposé. A vous de choisir la bonne couleur.

Vous pouvez tourner la page dans le sens que vous voulez pour choisir vos directions , horizontale et verticale. Attention aux effets d'optique...



Solution dans le prochain numéro

jeux & casse-tête



LES HÉRITAGES

Mademoiselle Adélaïde hérite de ses parents onze objets d'art. Un mois plus tard, son frère décède, et elle reçoit en héritage un meuble rustique de rangement comportant une vitrine de vingt cases.
Un peu naïvement, elle entreprend de tester toutes les dispositions possibles pour mettre ces onze objets d'art dans les vingt cases, à raison d'un seul objet par case.
Chaque maniement et nouvelle mise en place de l'ensemble des précieux objets d'Adélaïde va mettre en moyenne un quart d'heure.
Combien de temps faudra-t-il à Adélaïde pour essayer tous les rangements possibles distincts?



LA PUCE

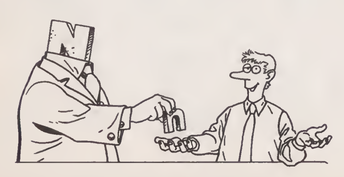
Ma puce savante se déplace par sauts, en suivant les lignes d'un réseau quadrillé. Elle s'arrange pour que chaque saut se fasse dans une direction perpendiculaire à celle du saut précédent. En outre, la longueur de chaque saut est supérieure d'une unité à celle du précédent. La figure ci-dessous nous montre ses deux premiers sauts.



Quels devront être les suivants pour que ma puce revienne à son point de départ D en un minimum de sauts?

LES JOUEURS

Autour d'une table de jeu, n joueurs se retrouvent et décident d'« intéresser » la partie. Le gagnant reçoit n francs de la part de chacun des joueurs. Il gagne ainsi 20 F.
Combien y a-t-il de joueurs autour de la table?



MOTS CROISÉS PUZZLE

Découpez cette grille en cinq morceaux de manière qu'avec les morceaux obtenus on puisse former une grille 5 × 5 de mots croisés. Les mots de la grille devront respecter les règles du Scrabble.
Pour vous aider, la grille contient deux mots identiques.

P	E	I	L	E
O	S	S	E	S
E	S	H	A	S
E	C	O	U	T
C	H	A	E	S

Solutions page 110

Féodal

Le diabolique Philippe Fassier a encore frappé! Vous vous retrouverez d'ici peu perdu dans les inquiétantes ruines des pages suivantes. En sortir ne sera pas si facile. Mais quant à y parvenir non seulement en bonne santé mais de plus riche... ce sera une autre histoire!

Vous voici à l'entrée d'un inquiétant château en ruines, détruit par quelque séisme ou colère divine. Votre intrusion risque de réveiller des légendes depuis longtemps oubliées... Vous vous êtes aventuré dans l'enceinte sans précaution ni matériel (cordes, lampes...) et le pont levis s'est effondré après votre passage. C'était le seul moyen d'accès.

but du jeu : ressortir du château sain et sauf et peut être chargé de trésors.

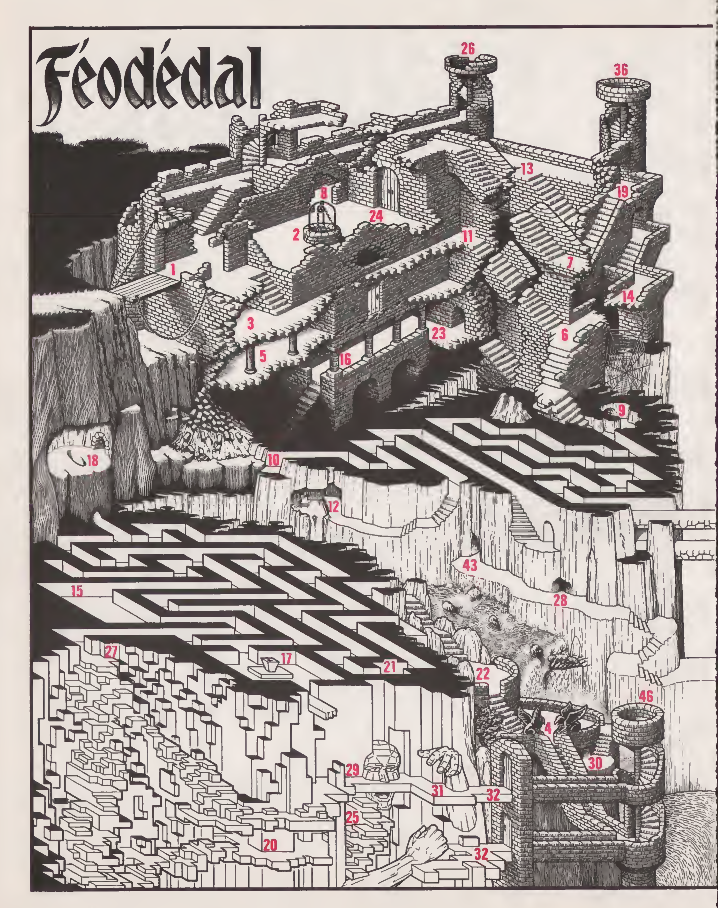
déroulement de la partie : vous débutez en 1. A chaque numéro rencontré lors de votre périple, vous vous reportez à la liste de description ci-dessous pour connaître l'événement correspondant (vous trouverez la signification des symboles utilisés dans le tableau). Lorsque, dans la liste des événements, vous rencontrez un nombre de 100 à 200, vous vous reportez aux notes de résolution, page 110, pour connaître le résultat de votre action.
Sauf indication contraire, vous ne pouvez pas franchir les zones noires ni sauter les murs.
N'oubliez pas que votre but premier est de ressortir du château vivant... et en bonne santé.

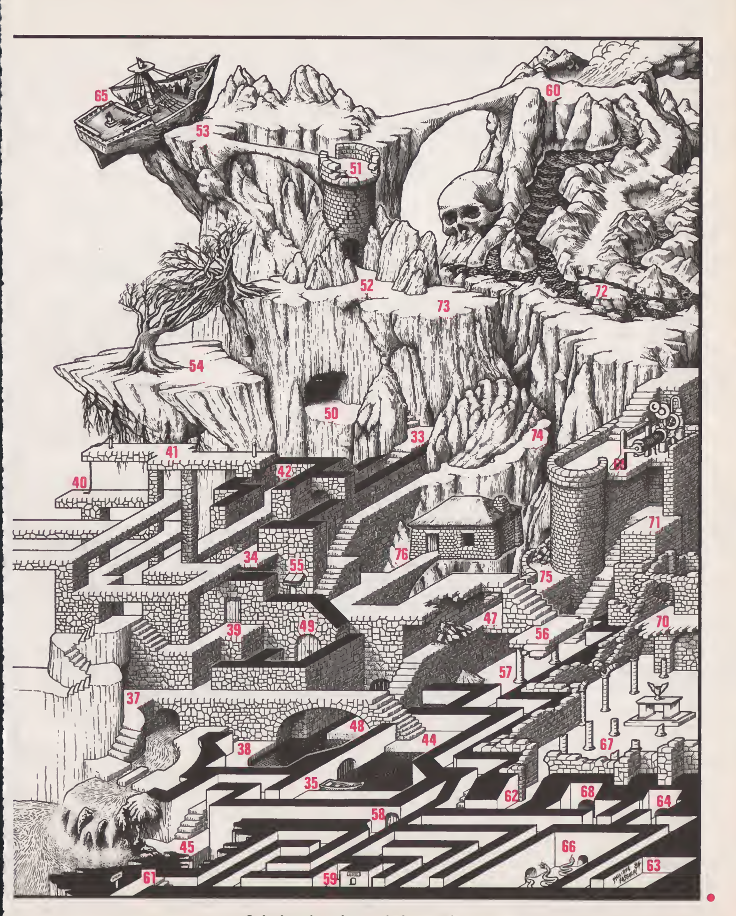
Symboles utilisés

→ n	Se rendre à la note n.
← n	Lire la note n.
si ← n	Si vous avez lu la note n...
♥	Vous trouvez...
†	vous êtes mort.
□	Vous pouvez...
■	Entrer.
○	Posséder.
↑	Se diriger vers...
R	Revenir sur ses pas...
♣	C'est un cul de sac.
X	Impossible.
◆	Passage souterrain.
P	Une pièce inoccupée.
♖	Il ne se passe rien.

Descriptions.

1. Vous êtes ■ dans les ruines, le pont-levis s'écroule, XR.
2. Un puit, la chaîne est assez longue pour ↑ 12.
3. P sombre → 100.
4. Si vous venez de 22 → 126; sinon → 194.
5. P, une porte sur le côté, si vous l'ouvrez → 164.
6. Vous tentez de ↑ 14 → 184; vers 11 → 200; sinon ♖.
7. ← 147, X de bouger, †.
8. P, un passage ↑ 13.
9. ♥ un ◆, si vous ■ → 134.
10. X ↑ 5, mais □ ↑ 18.
11. Une faille a fait s'écrouler l'escalier, mais le passage est possible, si vous tentez de ↑ 6 → 200; si vous R → 118.
12. Une résurgence rejoint le torrent → 104.
13. L'escalier ↑ 14.
14. Si vous tentez de ↑ 6 → 113; sinon □ R.
15. P, → 101.
16. Un escalier très sombre... → 176.
17. P, un socle vide → 127.
18. Un toboggan X à remonter, □ R ou descendre.
19. Le mur en ruine permet de ↑ 36, si vous tentez → 116; sinon un escalier et un ◆ ↑ 23.
20. Rien de spécial.
21. Ce couloir ↑ 22.
22. Jolie vue sur la chute...
23. X ↑ autre part que 19 ou 16.
24. Une porte X à ouvrir.
25. ← 120, si vous ↑ le bras de DRYH → 173; si vous ■ dans la bouche → 121.
26. ♥ l'aire d'un aigle → 107.
27. La carrière de rubis cubiques, X de détacher la moindre gemme! → 106.
28. Un ◆, si vous ■ → 136.
29. ← 120; → 148.
30. ♥ un ◆, si vous ■ → 165.
31. Si vous avez l'œil de DRYH → 183; sinon → 153.
32. Les deux portes ne peuvent s'ouvrir que du côté apparent.
33. Si vous ■ dans le ◆ → 154; sinon → 101.
34. Ce couloir ↑ 33.
35. Une eau noire vous sépare de 44; si vous R → 118; si vous ↑ 44 en barque → 146.
36. ♥ l'aire d'un aigle → 117.
37. Si vous ■ dans le ◆ → 182.
38. L'eau noire ne semble pas profonde pour ↑ 48; si vous traversez → 145.
39. Une porte ↑ 55; la porte se referme, XR.
40. → 102.
41. Vous avez la corde... alors □ ↑ 40 ou 42.
42. → 102.
43. Si vous ■ → 135.
44. X ↑ 35, l'eau est trop profonde.
45. La sortie d'un ◆ sous une cascade; le ◆ ↑ 16.
46. Rien de spécial ici → 108.
47. → 137.
48. ♖.
49. → 190.
50. Dans la grotte, deux yeux vous observent, vous R → 112; vous ↑ les yeux → 195.
51. Un passage étroit ↑ 53.
52. Une tour avec un escalier.
53. Un navire échoué sur la falaise → 189.
54. Un arbre se retient pour ne pas tomber avec la falaise → 158.
55. Un libre → 159.
56. Si vous sautez pour vous ↑ 57 → 172; sinon ♣.
57. P, ♖; X ↑ 56; X ↑ 47.
58. Une porte fermée, si vous l'ouvrez → 163.
59. Un cabanon sur lequel est inscrit « CAISSE » → 167.
60. Un petit volcan en activité → 111.
61. Sur l'écriteau est inscrit « SORTIE » → 149.
62. L'entrée d'une église en ruines → 133.
63. P, → 171.
64. Un ◆ → 155.
65. Vous êtes dans la nef → 157.
66. Une fosse à serpents → 191.
67. Vous êtes dans la nef → 109.
68. Un ◆ ↑ 70.
69. Une machine, si vous utilisez la corde pour ↑ 71 → 185; sinon ♣.
70. ← 147; toutefois, un escalier et un ◆ ↑ 68.
71. Rien de spécial, X ↑ 69.
72. Si ← 124, □ passer, sinon X, ♣; la lave est en fusion.
73. X de descendre.
74. Si vous tentez de ↑ 73 → 186, sinon ♣.
75. Des éboulis bouchent un ◆ ♣.
76. La demeure d'un vieux sorcier; si vous ■ → 188; sinon ♣.


Féodédal
26
36
13
8
19
24
2
11
1
7
14
3
23
6
5
16
9
18
10
12
43
15
28
27
17
21
22
46
4
29
30
31
32
25
20
32



Solution dans le prochain numéro

les grands classiques

testez votre force

aux échecs
au tarot
au Scrabble
au bridge
aux dames
au backgammon
au go
à Othello

échecs

LE DÉGAGEMENT DE LIGNE

Ce thème tactique consiste en une réorganisation d'un camp en vue de l'occupation et du contrôle d'une ligne ouverte, colonne, rangée ou diagonale.
La gêne provoquée par l'occupation de cette ligne ouverte par une pièce non adéquate, par exemple un Cavalier sur une colonne (seyant plutôt à une Tour ou à une Dame) ou d'une Tour sur une diagonale importante, est supprimée si cette pièce quitte, « dégage », la ligne en question.
Ce coup de dégagement est d'autant plus efficace qu'il s'effectue avec un gain de temps, par exemple grâce à une menace de diversion.

Le Fou gêne la Dame. Donc...

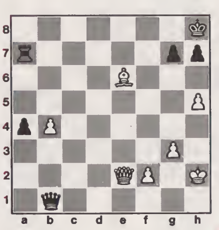


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Cette fois, il faut dégager une diagonale.



Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

La première rangée du camp blanc est bien dégarnie.

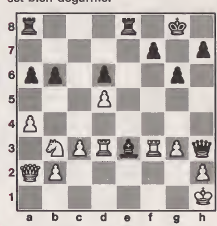


Diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent.*

par Nicolas Giffard

Trouvez un coup à la fois offensif et défensif!

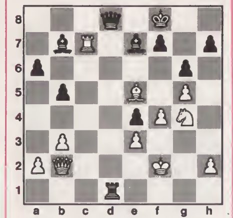


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment utiliser le pion e6?

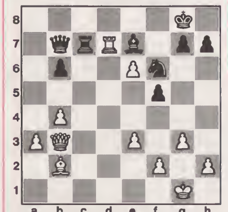


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

Une fin de partie technique? Pas vraiment!

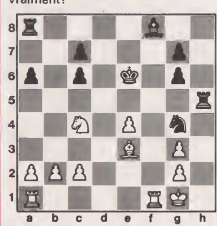


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

Énième punition contre un Roi resté au centre.

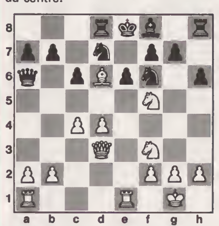


Diagramme 7 : *les blancs jouent et font mat en trois coups.*

Pourquoi y a-t-il un défaut dans la cuirasse noire?

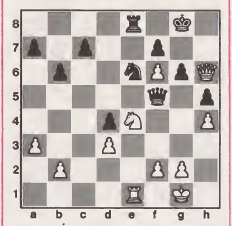


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un cas où la beauté ne nuit pas à l'efficacité.

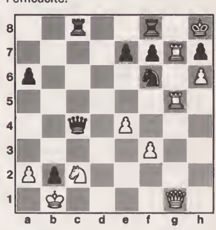


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comme dans un problème...

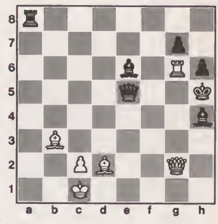


Diagramme 10 : *les blancs jouent et font mat en trois coups.*

Solutions page 111

échecs

par Nicolas Giffard

Quel fut le « coup fourré » trouvé par les noirs?

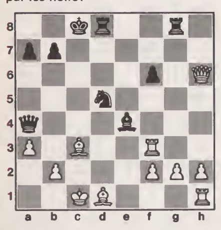


Diagramme 11 : *les noirs jouent et gagnent.*

Une combinaison bien « huilée ».

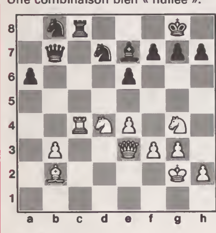


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent.*

Solutions page 112

Comme au football, un dégagement n'a pas besoin d'être long pour être efficace :

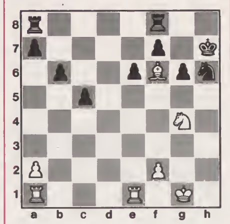


Diagramme 13 : *les blancs jouent et gagnent.*

Quelle est l'idée vicieuse qui permet aux blancs de gagner du matériel?

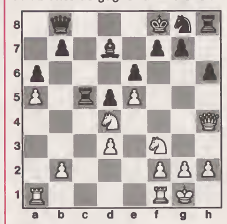


Diagramme 14 : *les blancs jouent et gagnent.*

L'art de la contre-attaque.



Diagramme 15 : *les noirs jouent et gagnent.*

Tout le sel est dans le deuxième coup.



Diagramme 16 : *les blancs jouent et font mat en quatre coups.*

Comment convertir en victoire l'avance de développement?

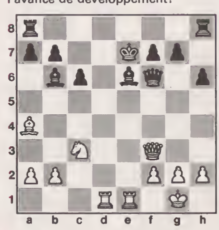


Diagramme 17 : *les blancs jouent et gagnent.*

tarot

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

RÈGLEMENT OFFICIEL :

Le règlement officiel de la FFT sera adressé gracieusement aux lecteurs de *J. & S.* sur simple demande – accompagnée d'une enveloppe timbrée – adressée à : Fédération française de tarot, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon.

Problème n° 1 :
Jeu en défense

Est Donneur
Nord Garde et trouve au Chien :
A –
♠ 3 2
♥ V 4
♦ 5
♣ 4

Vous êtes en Ouest (derrière le Preneur) avec :

A –
♠ R D C 7 6 4
♥ D
♦ D C V 8 3
♣ C V 9 6 2

Nord entame du Roi de♦ sur lequel vous fournissez le 3, Sud fournissant le 2, et Est coupant du 4 pour rejouer le 20 d'atout sur lequel Nord s'excuse.
Quelle carte défaussez-vous? *(2 points)*

Problème n° 2 :
Jeu en attaque

Nord Donneur
En Sud, vous tentez une Garde et détenez après écart un des jeux dont vous rêviez :

A 21 20 19 18 17 16 15 14
♠ R D C
♥ R D C
♦ R D
♣ R D

Votre écart était trois petits ♦ et trois petits ♣.

Les atouts adverses sont répartis normalement en défense.

1. Quel est le minimum de points que vous êtes assuré de faire? *(5 points)*

2. Quel est le meilleur moyen d'assurer le gain? *(2 points)*

Problème n° 3 :
Jeu en défense

Est Donneur
Nord garde et trouve au Chien :
A 21
♠ R 6
♥ V 5
♦ D
♣ –

Vous êtes en Ouest avec :

A 18 17 16 15 10 9 8 4 3 2
♠ C
♥ D V 10
♦ 8 3
♣ R 4

Nord entame du Roi de ♠. Montrez-vous votre Poignée? *(3 points)*

Problème n° 4 :
Jeu en défense

Nord Donneur
Nord garde et trouve au Chien :
A 5
♠ C 5
♥ R
♦ 2 A
♣ –

Vous êtes en Est, devant le Preneur, avec :

A 20 14 E
♠ R 6 3 2
♥ D C 9 8 7
♦ V 3
♣ R D 10 5

Selon la carte entamée par Ouest du fond, quelle carte fournissez-vous? *(10 points)*
Carte entamée par Ouest : **1.** 3 d'atout; **2.** 8 de ♠; **3.** As de ♥; **4.** 4 de ♦; **5.** 9 de ♣.
NB : conventionnellement, l'entame d'une petite carte (As, 2, 3, 4, 5) promet un gros honneur (Roi ou Dame).

Problème n° 5 :
L'entame
Donne extraite du Championnat de France par triplettes
Nord Donneur
Est garde et trouve au Chien
A –
♠ –
♥ –
♦ R 10 5
♣ R 9 8

Vous êtes en Ouest avec :
A 13 12 8 4
♠ V 10 9 8 7
♥ C 9 6 5 3
♦ A
♣ 5 3 2

Quelle est votre entame? *(3 points)*

Solutions page 112

Scrabble®

LE P.L.I. A L'HEURE DE... LA MECQUE

Continuons notre tour du monde en évoquant aujourd'hui les mots arabes contenus dans le *Petit Larousse Illustré* 84.

Comme chacun sait, la vie dans la plupart des pays arabes est réglée par la religion, il n'est donc pas étonnant de trouver dans le *P.L.I.* un grand nombre de mots s'y rapportant :

CADI (juge)
CHARIA (loi)
DJIHAD (guerre sainte)
DJINN (esprit)
EFRIT (esprit)
HADITH (acte du prophète)
HADJDJ (pèlerin)
ISLAM
IWAN (partie de mosquée)
KOUBBA (monument)
MADRASA
ou MEDERSA (université religieuse)
MAHDI (messie)
MIHRAB, inv. (niche)
MOLLAH ou MULLA
MUEZZIN (chantre)
MUFTI
ou MUPHTI (interprète du coran)
QIBLA (direction de La Mecque)
RAMADAN, inv.
ROUMI (infidèle)
SOUFI
ou SUFI (mystique)
SOURATE
ou SURATE (verset du coran)
SUNNA (ensemble des livres saints)
OULEMA
ou ULEMA (docteur de la foi)
ZAOUIA
ou ZAWIYA (couvent)

On trouve également de nombreux mots, liés à l'organisation administrative et politique :

ALCAZAR (palais)
AMAN (sauf-conduit)
CAÏD (magistrat)
CALIFE
CASBAH
CHEIKH
CHERIF (prince)
DAHIR (décret)
DJAMAA, inv. (assemblée)
DOUAR (circonscription)
KHALIFE
KRAK (château-fort)
KSAR
ou KSOUR (village)
MAKHZEN (sultanat)
MECHTA (hameau)
MÉDINA (quartier)
SMALA
ou SMALAH (équipage)
SULTAN
WILAYA
ou WILLAYA (circonscription)

Quelques termes géographiques spécifiques du désert :

ACHEB (végétation)
BARKHANE (dune)
BLED
CHAMSIN (vent)
CHERGUI (vent)
CHOTT (dépression)
DJEBEL (montagne)
ERG (étendue de dunes)
HAMADA (plateau)
KHAMSIN (cf chamsin)
OUED (rivière)
REG (espace caillouteux)
SEBKHA (marécage)
TASSILI (plateau)
TELL (colline)

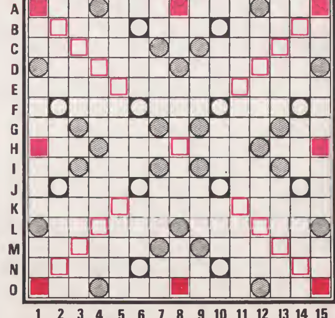
Ainsi que des noms de plantes ou d'animaux :

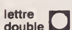
ALFA
FENNEC
JASMIN
KALI (plante)
KERMES (chêne)
KHAT ou QAT (arbrisseau)
KIF (marijuana)
MEHARI,s
ou MEHARA (dromadaire)
SAFRAN
SLOUGHI (lévrier)

CODIFICATION DE LA GRILLE

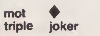
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

N.B. – Ne sont admis, dans notre rubrique – sauf exception indiquée – que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1984*.
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, bd Pereire, 75017 Paris.








lettre double | lettre triple | mot double | mot triple | joker

par Benjamin Hannuna

Dans le domaine de l'alimentation :

ALCOOL
ARAK (boisson)
CANDI
COUSCOUS
HARISSA
MÉCHOUI
MERGUEZ
RAKI (boisson)
TAJINE (ragoût)

La contribution arabe à l'habillement :

BABOUCHE
BURNOUS
CAFTAN
ou CAFETAN (manteau)
CHÉCHIA
DJELLABA
GANDOURA
HAÏK (voile)
KEFFIEH (coiffure)
KHOL, KOHOL
ou KOHEUL (fard)
LITHAM (voile)
SAROUAL,s (pantalon)

Ajoutons les mots relatifs à la vie quotidienne, dont beaucoup ont trait à l'eau, problème omniprésent au Moyen-Orient :

CHADOUF (appareil d'irrigation)
CHEBEC
ou CHEBEK (bateau)
DAHABIEH (barque)
FOGGARA (galerie d'irrigation)
FONDOUK (entrepôt)
GOURBI (cabane)
GUITOUNE (tente)
HAMMAM (bain)
HAREM
MAGASIN
RABAB
ou REBAB (instrument de musique)
SÉGUIA (rigole d'irrigation)
SAKIEH (noria)
SOFA
SOUK
TOUBIB

Et enfin, quelques termes divers, comme :

ALCALI
ALMANACH
BARAKA
BARDA
BAROUD
BESEF
ou BEZEF
CHOUIA,s
COLCOTAR (oxyde)
DIRHAM (monnaie)
FAKIR
FEDAYIN
ou FEDDAYIN, inv.
GOUM (troupe)
HACHISCH, HASCHICH,
HASCHISCH ou HASCH
HARKI
JULEP (excipient)
KANDJAR ou KANGLAR (poignard)
MACACHE, inv.
MAMELOUK
MOKA
NADIR (≠ zénith)
NOUBA
OUGUIYA (monnaie)
QASIDA (poème)
QUIRAT (mar.)
RAMDAM
RAZZIA
REALGAR (sulfure)
RIYAL (monnaie)
SAHRAOUI,e
TALC
TARGUI,e
ou TOUAREG
ZOUAVE

ENTRAÎNEZ-VOUS...

Cette partie a été jouée lors des 24 heures de Tourcoing, les 25 et 26 février derniers. Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, le nombre de points, la position sur la grille et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Points	Position
MIXASLH			
H + OOTEVZ	SMILAX (1)	52	H7
HTO + APIA	VOLEZ	45	10F
ATA + UTAU	XIPHO (2)	38	12H
UUA + RLEV	TATA	13	11C
URL + EFSU	VEAU	28	12A
UNDEION	SULFUREZ	78	J3
RESETBN	DÉSUNION	70	3H
WAIAEGO	BISÈRENT	62	M2
AAEGI + DR	WON	36	O1
A + OGESTR	DÉGIVRA	36	A8
OLYEFCM	ERGOTAS	72	N9
FL + LTEA◆	MYCOSE	63	15J
LTA + ANIQ	(S)ELF	66	15A
LANI + TUR	QAT	33	O7
LTU + MBER	RADIN	21	H1
U + ANSCKP	TREMBLA	32	2B
CU + ISEEH	PEKANS (3)	40	D1
U + DE◆INL	SEICHE	30	E4
N◆UEJI	DELUTAI	22	C7
	JEUN(A)I	33	K1
TOTAL : 870			

1er : T. Dellac, avec 861 points.
Les lettres situées avant le + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) SMILAX : plante.
(2) XIPHO : poisson.
(3) PEKAN : martre.

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, TEIGNES (ou son anagramme) scrabble sur les lettres de BAUMIER et PETIOTS scrabble sur les lettres de LAURE. Saurez-vous trouver ces scrabbles ?

TEIGNES + B =
TEIGNES + A =
TEIGNES + U =
TEIGNES + M = (**)
TEIGNES + I =
TEIGNES + E =
TEIGNES + R = (***)

PETIOTS + L =
PETIOTS + A =
PETIOTS + U =
PETIOTS + R = (**)
PETIOTS + E =

Les astérisques placés auprès de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles...

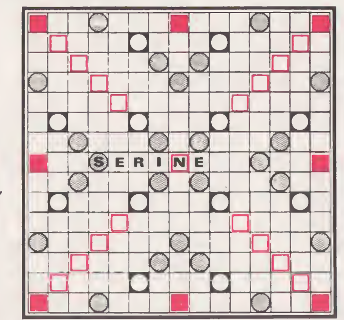
Solutions page 113

LE DEUXIÈME COUP

Au premier coup de la partie, on a placé SERINE en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les dix tirages suivants?

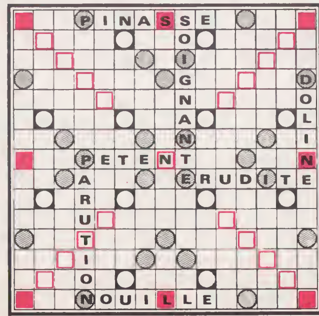
1 - EOOPRU ◆
2 - AAEOPRS
3 - EEIMOPU
4 - ELNORUV
5 - EHOPSS ◆
6 - CDEEFIN
7 - AFIRSUX
8 - AEGLPY ◆
9 - ABILNOV
10 - AABGIM ◆

Munissez-vous éventuellement d'un dictionnaire, car les mots à trouver sont, pour cette fois, peu courants...



LES BENJAMINS

« Faire un benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ». Sur la grille ci-contre, il est possible de trouver dix benjamins. Lesquels?



Solutions page 113

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez avec les solutions (page 115) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

Problème n° 1
cote : 3 pts

S	O	N	E
2♥(*)	X	3♥	3 SA
	–	X	–

♠ R 2
♥ A V 10 8 7 2
♦ 10 7 3
♣ 5 4

Qu'entamez-vous contre 3 SA contrés?

(*) L'ouverture de 2 ♥ est faible.

Problème n° 2
cote : 3 pts

S	O	N	E
1♥	–	1♠	–
2♣	–	2♦	–
3♣	–	3♥	–
4♥	–	4 SA	–
5♠	–	?	



Que faites-vous comme enchère avec la main ci-dessus...

a. en tournoi par paires?
b. en match par quatre?

par Freddy Salama

Problème n° 3
cote : 4 pts



♠ A V 10
♥ V 10 9
♦ A D 7 2
♣ 5 4 3

N / O E / S

♠ R 9 7 4 2
♥ A 5 4 3
♦ 6
♣ A R 8

Vous jouez 4 ♠ sur l'entame du Roi de ♥.

Problème n° 4
cote : 3 pts

♠ D
♥ A R 5 3
♦ D V 10 9 8 3
♣ V 4

N / O E / S

♠ A R 3
♥ 7 6
♦ 5 4 2
♣ R D 10 9 8

Vous jouez 3 SA sur l'entame du Valet de ♠.

Problème n° 5
cote : 3 pts

♠ V 6 4 3
♥ A 8
♦ D V 10 8 5
♣ A 6

N / O E / S

♠ A 10
♥ R D 5 3
♦ 9 6 3
♣ R D 7 4

Vous jouez 3 SA. Ouest entame le 5 ♠ pour le 3 du mort et le Roi d'Est.

Problème n° 6
cote : 5 pts

N	E	S	O
1 SA	2 ♦	3 ♠	–
4 ♦	–	4 SA	–
5 ♥	–	6 ♠	–

♠ A R 7
♥ A D 4 2
♦ A 9 6 3
♣ 5 3

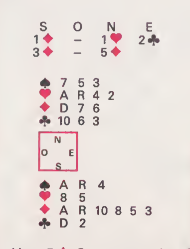
N / O E / S

♠ D V 10 9 8 5 3
♥ V 7 3
♦ 4
♣ A V

Vous jouez 6 ♠ sur l'entame du 10 ♦.

Problème n° 7
cote : 7 pts

S	O	N	E
1 ♦	–	1 ♥	2 ♣
3 ♦	–	5 ♦	



♠ 7 5 3
♥ A R 4 2
♦ D 7 6
♣ 10 6 3

N / O E / S

♠ A R 4
♥ 8 5
♦ A R 10 8 5 3
♣ D 2

Sud joue 5 ♦. Ouest entame le 5 ♣, Est prend du Roi, tire l'As ♣ sur lequel Ouest fournit le 4 ♣ et continue avec le Valet.

Problème n° 8
cote : 7 pts



♠ A R 7 4
♥ A V 8
♦ 5 4
♣ R 8 3 2

N / O E / S

♠ 2
♥ R D 9 7 3
♦ A 8
♣ A V 10 6 4

Vous jouez 6 ♥ sur l'entame du Valet de ♠. Vous prenez avec l'As du mort et tirez l'As de ♥ sur lequel Est défausse un petit ♦.

Problème n° 9
cote : 6 pts
Festival de Paris 84

♠ A R V
♥ A 8 5 2
♦ A V 10 6
♣ 9 7

N / O E / S

♠ D 10 9 7 6 4 3 2
♥ 9 4
♦ 9 8 7
♣ –

Vous jouez 5 ♠ après une ouverture de 5 ♣ d'Est. Ouest entame le 4 ♣ pour le Roi d'Est.

Solutions page 113

dames



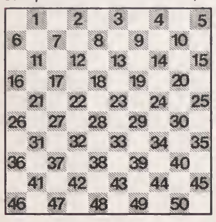
Photo J.-C. Rodriguez

Kouperman (à gauche), vainqueur du tournoi international « open » d'Issy-les-Moulineaux, face à notre chroniqueur, Luc Guinard.

La deuxième édition du tournoi international « open » d'Issy-les-Moulineaux, qui s'est déroulée du 1er au 8 avril, a été remportée par Iser Kouperman avec quatre victoires et trois nulles. Tout s'est joué dans la dernière ronde où le grand maître soviétique, six fois champion du monde, qui a émigré aux USA, a fait la décision en battant de fort belle manière le jeune hollandais Ruesink. A un point derrière, on retrouve huit joueurs qui ont été départagés au système des « points résistants » : Dollekamp et Hermelink ex æquo avec 62, Grotenhuis (61), Luteyn (60), Palmer (58), Guinard (57), Damelincourt (55) et Grégoire (51).

LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.
Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et



les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Voici un échantillon des quelques combinaisons, plus ou moins difficiles, qui ont été exécutées ou ignorées durant ce tournoi.

Commençons par les plus élémentaires :
Les blancs dominent la position avec un centre puissant mais ils peuvent faire la décision immédiatement. Comment?

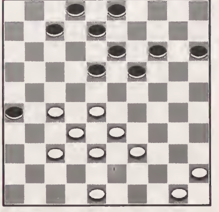


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent*

Un coup et les noirs abandonnent. Lequel?

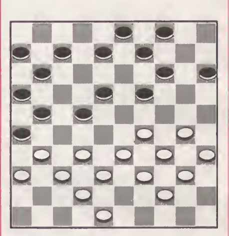


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent*

Comme toujours aux dames, quelques sacrifices de pions sont nécessaires pour dégager la voie avant le coup de boutoir final. Lesquels?

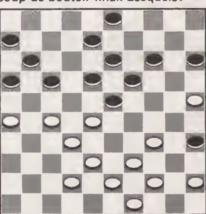


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

par Luc Guinard

L'art et la manière de faire entreprendre au pion noir 17 une promenade qui sera fatale à son camp.

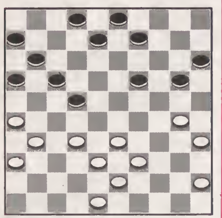


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un coup et toutes les réponses des noirs sont perdantes par des combinaisons élémentaires. Lequel?

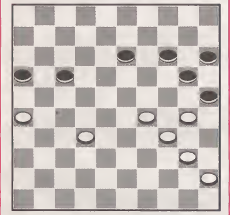


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

... Ou comment on se débarrasse du pion noir 23 sans le faire parvenir à dame.

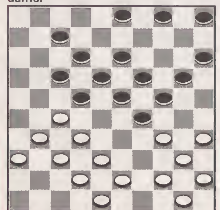


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Une combinaison peu difficile et bien connue dans la position du « marchand de bois ». Il est curieux de constater que c'est un joueur de combinaisons (Maggiore) qui en a été victime.

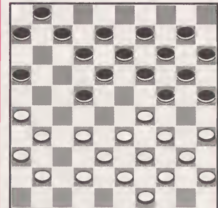


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Avec un pion de plus, Hermelink, optimiste, vient d'attaquer. Quelle est la combinaison radicalement gagnante que le fils Delhom aurait pu lui placer mais qu'il n'a pas vue?

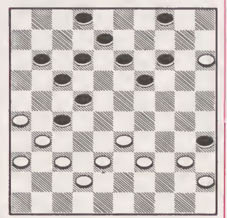


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

L'enchaînement du centre est une arme redoutable. Kouperman nous en apporte une fois de plus la démonstration. Comment?

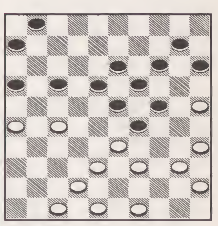


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Une combinaison originale et élégante que le grand Babasy n'aurait pas désavouée et qui a été exécutée par celui qui le découvrit autrefois, Émile Biscons.

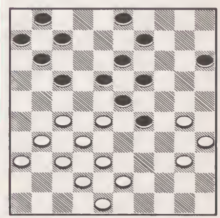


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent.*

Solutions page 115

backgammon

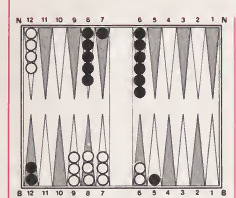
initiation

LA PRISE DE RISQUES

Le but du Backgammon consistant fondamentalement à ramener tous ses pions dans son *jan* intérieur, puis à les faire sortir avant ceux de l'adversaire, on pourrait, au premier abord, penser qu'il s'agit avant tout d'une course de vitesse. Vous savez déjà que c'est rarement le cas, en raison des impératifs de blocage des pions adverses. On est souvent amené à faire passer la course au second plan et à prendre des risques pour tenter d'acquérir un avantage positionnel. Sans parler des situations de *back-game,* où l'on cherche vraiment à être frappé, il est souvent des cas (surtout en début de partie), où l'on se doit d'exposer délibérément des blots pour tenter de conquérir certaines cases-clés ou de mettre la pression sur l'adversaire.

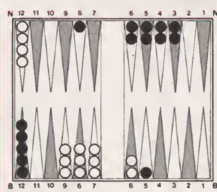
Mais dans quelles conditions, et jusqu'à quel point, doit-on prendre des risques? C'est souvent sur cet aspect que se fait la différence entre le joueur moyen et le bon joueur... La question est délicate, mais nous allons cependant tenter de dégager certaines règles de décision.

Le critère prépondérant est évidemment le risque réel encouru en cas de frappe. Au niveau tactique, ce risque sera, dans l'immédiat, fonction de la solidité respective des jans intérieurs des deux adversaires et cette solidité sera elle-même fonction : du nombre de cases fait par chacun, de l'existence éventuelle de blots et de l'existence éventuelle de cases avancées dans le jan adverse.



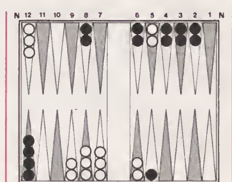
Blanc joue 6-2.

Blanc doit évidemment jouer N12 B5*, frappant et laissant un blot en B5. En effet, s'il n'est pas frappé en retour, il a toutes les chances de gagner la partie en bloquant le pion noir. Et même si Noir frappe, Blanc a peu de chances de rester bloqué chez son adversaire, qui ne possède pour le moment qu'une seule case dans son jan intérieur.



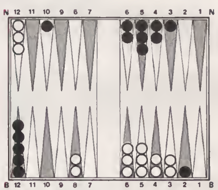
Blanc joue 6-2.

Au niveau de la course, cette situation est identique à la précédente. Blanc, ici, ne doit cependant pas prendre de risques, et joue N12 B7-B8 B6. Il ne peut en effet pas se permettre d'être frappé, vu le jan de quatre cases de Noir. Et tant pis si le pion noir en B5 s'échappe, il y a toujours une bonne chance de gagner la partie à la course...



Blanc joue 6-2.

Bien que Noir ait ici aussi quatre cases dans son jan intérieur, Blanc doit, comme dans le premier diagramme, jouer N12 B5*. En effet, il tient la case N5 dans le jan adverse et sait, de ce fait, qu'il pourra toujours rentrer s'il est frappé et menacer Noir dans ses propres retranchements...



Blanc joue 5-3.

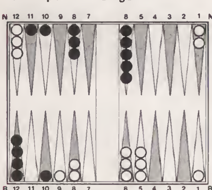
Blanc doit prendre des risques, et jouer N12 B8-B5 B2*, cela principalement pour deux raisons : Noir a un blot dans son jan intérieur en N3. Si Blanc est frappé, il aura donc probablement une bonne chance de frapper Noir en rentrant. De plus, si Noir a un jan relativement fort (trois cases), blanc en a, lui, quatre. Si la partie tourne donc à la bataille de frappes réciproques, Noir a plus de chances que Blanc de ne pas rentrer immédiatement, concédant dans ce cas à son adversaire un avantage décisif...

D'autre part, le lecteur qui a suivi attentivement les rubriques précédentes consacrées à la duplication et à la diversification remarquera qu'il faut à Noir le même 2 pour

par Donat Bernard et Benjamin Hannuna

problèmes

frapper en B2 et pour couvrir en N3 alors que Blanc, s'il est frappé, rentre en 1, 2 et 3, et frappe en retour avec 3, 4 et 6...
En dehors de ces critères d'opportunité tactique, un critère stratégique important déterminera votre choix : le nombre de vos pions arrière et de ceux de votre adversaire.
En effet, si vos pions arrière sont dégagés, vous êtes probablement en avance à la course, et avez intérêt à ramener vos pions tranquillement en évitant le combat. Prenez donc juste le minimum de risques destiné à vous assurer une bonne flexibilité et évitez de vous mettre en position de shot direct.
Si, en revanche, vous avez deux, trois pions ou plus chez l'adversaire, vous chercherez généralement à jouer une partie plus technique et plus positionnelle, plutôt qu'une course probablement perdue d'avance. Dans ce cas, un pion arrière de plus ne fait pas perdre grand-chose...
Inversement, évidemment, si votre adversaire a réussi à dégager ses pions arrière, vous avez généralement tout intérêt à prendre des risques pour l'amener à une bataille de frappes réciproques, et tenter ainsi de récupérer un otage...



Blanc joue 6-2.

Beaucoup de débutants commettraient probablement l'erreur de jouer N12 B7-B9 B7. Ce mouvement serait le bon si Noir avait encore un pion derrière, mais s'avère inutile ici : il ne sert à rien de construire une barrière si l'on n'a personne à enfermer. Il faut prendre des risques pour tenter de capturer à nouveau un pion noir, et jouer N1 N7-B9 B7, pour entraîner Noir dans une bataille de frappes réciproques...

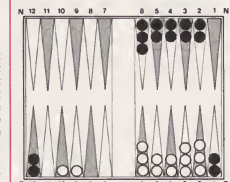


Diagramme 1 : *Blanc joue 6-5.*

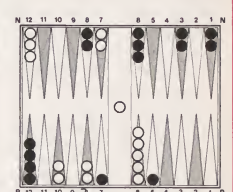


Diagramme 2 : *Blanc joue 5-5.*

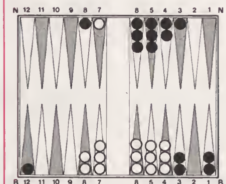


Diagramme 3 : *Blanc joue 6-1.*

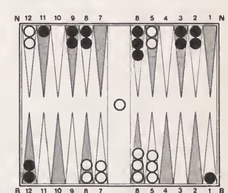


Diagramme 4 : *Blanc joue 6-4.*

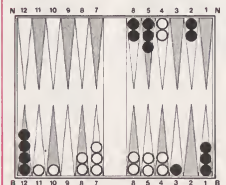


Diagramme 5 : *Blanc joue 6-4.*

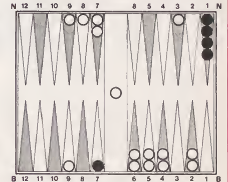


Diagramme 6 : *Blanc joue 6-1.*

Solutions pages 115 et 116



CHAMPIONNAT DE FRANCE 1984

Le championnat de France étant ouvert aux résidents étrangers, on attendait avec intérêt la prestation de Chol-Jong Yang, 5-Dan, Coréen de naissance et Japonais de culture. Yang a commencé par remporter le tournoi de qualification. Il a ensuite battu en finale André Moussa par 2-0. C'est un joli résultat, même si André s'est un peu battu lui-même.
Dans la première partie, la catastrophe est arrivée très tôt, comme on va le voir.

Un point important : le coup 14

Yang, avec les noirs, choisit le *Fuseki* chinois, c'est la formation 1-3-5. Il approche ensuite en 7 pour éviter que le blanc ne fasse deux *Shimari* (coins renforcés). La réponse blanche en 8 est particulièrement indiquée quand le blanc a le *Shimari* 2-6 en Sud-Ouest. La raison en est qu'après avoir pris des points dans le coin Nord-Ouest, le blanc dispose, après 13, du très bon coup en 14. C'est le premier point que je voudrais développer un peu.

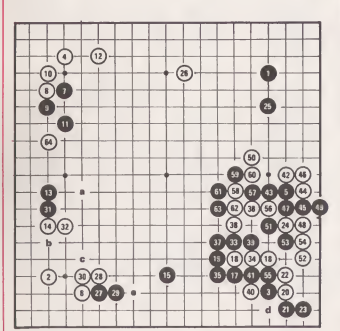


Diagramme 1 : *finale du championnat de France le 24 mars 1984 à Marseille. Blancs : Moussa, Noirs : Yang. Blanc abandonne après 167.*
Coups 1 à 64.

Il y a, à ce stade, plusieurs gros points sur le terrain, en 15, 16 et autour de 25, la seule zone inintéressante étant le bord Nord, à cause de la solidité du coin blanc.
Mais 14 agrandit le territoire blanc et, surtout, menace l'invasion en 64; à cause de cela, c'est un point urgent et le noir répond souvent immédiatement en a. Si le blanc ne joue pas en 14 tout de suite, à la première occasion le noir jouera en b, visant soit à déstabiliser le coin Sud-Ouest, soit le poinc c, important pour l'influence centrale et la construction de la zone noire sur le bord Ouest. En revanche, même après b, l'invasion en 64 reste possible.
Après 14, le blanc vise l'invasion en 64. Que se passe-t-il à ce moment là? Comme c'est une position relativement fréquente les suites ont été analysées.

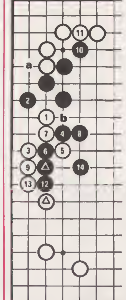


Figure 1.

Figure 1 : le Joseki standard.

Cette séquence n'est pas simple, mais chaque coup – blanc et noir – est le meilleur. L'invasion en 1 menace la connexion de la pierre 1 avec le coin (c'est ce qui se produira dans la partie) et 2 prévient cette connexion. Du coup le territoire blanc du coin est diminué car Noir pourra ensuite jouer a. 2 est aussi une menace de connexion à la pierre noire ▲ du bord, que le blanc prévient avec 3 menaçant de se connecter à la pierre △.
Le noir va laisser le blanc se connecter et assurera lui-même la cohésion de toutes ses pierres. Il entame ce processus avec 4; 9 ou 6 ne permettraient pas d'atteindre ce résultat. 5 est encore un coup astucieux – *Tesuji* – qui permet au blanc d'atteindre ses fins dans les meilleures conditions possibles; Noir ne doit pas répondre en 7, Blanc jouerait 6 ce qui donnerait un échange très inégal. L'échange 6-7 est obligatoire tout comme 8 pour éviter la coupe en b et préparer la capture de 5. Le blanc n'a pas le temps de jouer b et connecte avec 9.
La coupe en b redevenant préoccupante, le noir doit faire l'échange 10-11, qui est un mal nécessaire. Il contraint ensuite le blanc à jouer sur la deuxième ligne avec l'échange 12-13 et revient enfin capturer la pierre 14. Le noir a perdu en territoire mais a gagné en solidité, tandis que le blanc a pris pas mal de points et garde l'initiative.

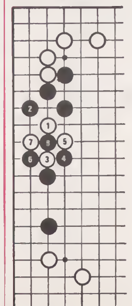


Figure 2.

Figure 2.

Si le noir a joué en b (diagramme 1) l'invasion est toujours possible mais elle est risquée. Les coups 1 et 2 sont les

mêmes que dans la figure 1. Le but du blanc est de séparer les noirs en deux groupes. La manœuvre commence avec 3, ensuite, le coup essentiel est 7 : connecter en 8 est vulgaire et donne une mauvaise forme aux pierres blanches. Le noir prend en 8 et il y a *Ko*. Le blanc ne doit se lancer dans cette séquence que s'il a des menaces très puissantes. La perte du *Ko* est localement désastreuse et il doit trouver la première menace.

Invasion et stabilisation blanche : 16-24

Dans la partie Yang-Moussa, jouer 15 en a serait sans doute trop passif et le noir agrandit son *Moyo* avec 15. L'invasion en 16 est indispensable.

La réponse en 17 est naturelle. On joue aussi 22, surtout si 5 a été joué en 43. 18 teste la réaction noire, si Noir répond 35 la suite jusqu'en 24 est idéale pour le blanc, Noir réagit normalement en 19 ou en 34. Après 19, 20 est le coup de stabilisation normal et André se dit satisfait du résultat jusqu'en 24.

Il me semble, malgré son opinion, que la double-coupe en d est meilleure que 22.

Les figures 3 et 4 donnent deux variantes possibles dont le résultat me paraît supérieur à celui obtenu par Blanc dans la partie. Mais le noir a peut-être des contre-mesures plus énergiques...

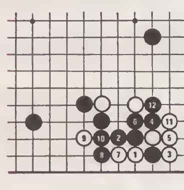


Figure 3.

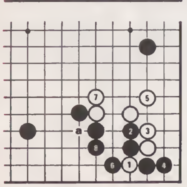


Figure 4.

Dans la figure 3, le blanc prend un petit territoire bien agréable dans le coin, garde l'initiative et n'a plus qu'à éroder tranquillement l'influence noire.

Dans la figure 4, la position est comparable à celle de la partie, mais le blanc a l'initiative, à moins que le noir ne se refuse à protéger avec 8 la préoccupante faiblesse en a.

La catastrophe : 25 - 64

Avant de revenir titiller le groupe blanc avec 33 le noir prend son temps. 25 est un bon coup global, j'avais pensé à 57, mais c'est trop direct. 25 apporte un appui à la pierre 5, construit et menace de construire encore plus si le blanc ne s'y oppose pas. Pour un temps, le bord Nord redevient une zone intéressante et le blanc égalise avec 26.

La suite (27 - 31) est moins convaincante. Le noir veut prévenir l'extension blanche en e, l'invasion en 64, et garder l'initiative. Ses coups sont « forcing », mais leur effet n'est pas garanti. Après 32 le coin blanc en Sud-Ouest est devenu très solide, et 31 ne suffit pas à parer la menace en 64.

Le noir passe à l'attaque, 33-35, tout en assurant son territoire sur le bord Sud; l'échange 36-37 est discutable et 38 le coup catastrophique. Le blanc cherche à prendre une bonne forme mais 39, menaçant la coupe en 51, apporte la réfutation immédiate. Le blanc avait une solution simple pour se stabiliser : jouer 44, Noir bloquant en 46, suivi de blanc 45 et Noir 42.

Cette séquence aurait permis au blanc d'envahir en 64 avec une partie tout à fait jouable. Après 39, il est encore possible de limiter les dégâts, en jouant 51 ou 43. 42 est une contre-attaque spectaculaire qui échoue.

Après 63 toutes les pierres blanches sont capturées. Le territoire noir en Sud-Est vaut 70 points. Le blanc tente à partir de 64 une remontée désespérée. Yang se laisse faire à peu près partout, sûr de son affaire et la partie se termine avec la mort du groupe blanc dans le coin Nord-Est (diagramme 2).

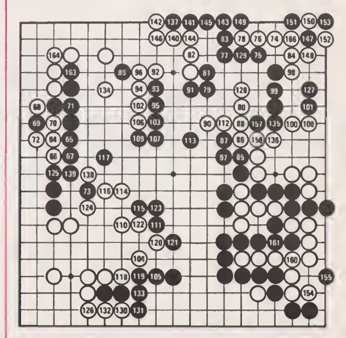


Diagramme 2 : *coups 64 à 167. 156 en 150, 159 en 153, 162 en 150, 165 en 153, 167 en 150.*

go : problèmes

par Pierre Aroutcheff

FACILES

Dans ces trois problèmes le groupe noir est-il vivant?
Regardez la forme intérieure de l'espace noir.

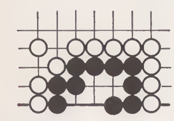


Diagramme 1.

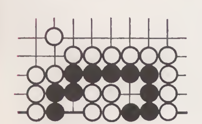


Diagramme 2.

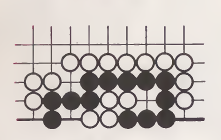


Diagramme 3.

Solutions page 116

MOYENS

Noir joue et tue

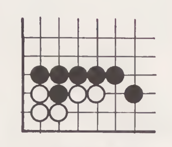


Diagramme 4.

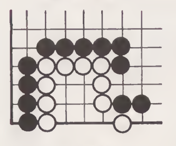


Diagramme 5.

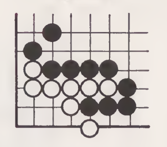


Diagramme 6.

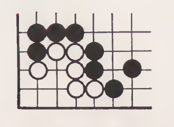


Diagramme 7.

ET DIFFICILES

Quelques variations sur le même thème.
Noir joue et tue.

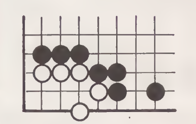


Diagramme 8.

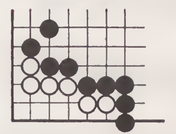


Diagramme 9.

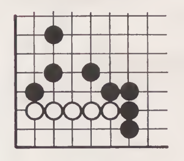


Diagramme 10.

othello

par François Pingaud

LES BORDS : LA POSITION

Les cases de bord ont, à Othello, une valeur ambiguë et un rôle complexe. Elles sont souvent considérées par le joueur débutant comme de bonnes cases, où il faut placer dès que possible ses pions. Il est vrai que d'un strict point de vue positionnel, ces cases ont un avantage par rapport aux cases du centre du damier : elles ne peuvent être attaquées, pour retourner les pions qui s'y trouvent, que dans une seule direction, le long du bord.

Les bords ont aussi de gros défauts. Il faut souvent, pour les atteindre, retourner des pions en frontière, ce qui est mauvais pour l'équilibre de son jeu. Mais surtout, en fin de partie, les bords de sa couleur représentent le plus souvent une inertie et une faiblesse dans le jeu d'un joueur : il ne peut, par exemple, sacrifier un des deux coins du bord sans perdre en plus le bord entier et l'autre coin.

Chaque bord est l'objet, dans le milieu de la partie, d'une bataille relativement indépendante des autres, bien qu'elle influence et qu'elle soit directement influencée par l'ensemble de l'évolution du jeu. Dans cette bataille se mêlent les grands choix stratégiques et les opportunités tactiques.

La faiblesse des cases C

En dehors des coins, il n'y a que trois types de cases de bord, on leur donne classiquement les appellations A, B et C (diagramme 1 : a).

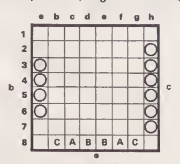


Diagramme 1.

Les cases A et B sont les meilleures : ce sont elles qu'il faut choisir pour aller occuper une case de bord en début de partie. Les cases C, trop proches des coins, sont dangereuses : elles donnent facilement prise à des pièges adverses, notamment lorsqu'elles sont isolées sur le bord. Les diagrammes 2 et 3 montrent le mécanisme des deux attaques les plus classiques contre un pion placé seul sur une case C.

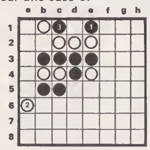


Diagramme 2.

Diagramme 2 : sur le bord Nord, Noir joue d'abord un pion placé en e1, et comme Blanc ne peut pas répondre immédiatement en c1 ni d1, où qu'il joue, Noir jouera ensuite c1 gagnant le coin a1 (directement ou après Blanc d1).

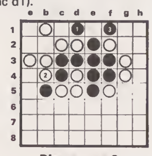


Diagramme 3.

Diagramme 3 : Noir mène une attaque similaire sur le bord Nord, en commençant par d1 (s'il va en e1, Blanc jouera d1) et en poursuivant par f1. Maintenant, Blanc est piégé : il ne peut venir en C1 ni en e1 (Noir jouerait c1) et Noir jouera à un prochain coup c1, s'assurant la prise du coin a1.

L'équilibre d'un bord

Un bord unicolore est équilibré quand il est formé de quatre ou six pions placés symétriquement par rapport au milieu du bord (diagramme 1 : b et c). Un tel bord ne présente pas de faiblesse positionnelle.

En revanche, un bord unicolore de cinq pions est déséquilibré et peut permettre à l'adversaire de placer un piège tactique utilisant la case C libre pour placer un coup de « fourchette ». Le diagramme 4 illustre ce

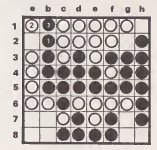
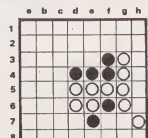


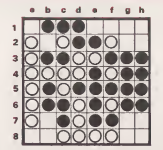
Diagramme 4.

mécanisme que nous avons déjà étudié dans la première rubrique (*J. & S.* n° 24).

PROBLÈMES



Problème 1 : *Noir joue et exploite la faiblesse du pion C en h7.*



Problème 2 : *Blanc joue et force Noir à un bord déséquilibré, puis l'exploite.*

Solutions page 116

...aux échecs

LES OUVERTURES : LES FAUTES A NE PAS COMMETTRE

Le plus important, quand on commence à jouer, n'est pas de connaître par cœur telle ou telle suite de coups classiques, mais plutôt de comprendre les *idées* qui les sous-tendent. Nous commencerons cet apprentissage en expliquant, non ce qu'il faut jouer, mais ce qu'il ne faut pas faire. Les bons coups se trouvent aisément quand on sait pourquoi les autres sont mauvais!

Les fautes dans les ouvertures sont, bien sûr, fort nombreuses et feront l'objet de plusieurs rubriques « initiation ». Le grand-maître Xavier Tartacover disait joliment : *« les bourdes sont là, devant nous sur l'échiquier, attendant d'être commises! ».*

Le principal problème des débutants réside dans le fait qu'ils n'ont pas l'expérience permettant d'évaluer correctement les conséquences des coups qu'ils ont l'intention de jouer. Nous tâcherons de guider leur réflexion par quelques conseils d'ordre général.

Si le jeu d'échecs garde tout son mystère et n'a jamais révélé quels sont les *meilleurs* premiers coups d'une partie, on connaît par contre très bien quels sont les *plus mauvais!* Leur étude vous sera, je l'espère, des plus profitables.

L'AUTO-AFFAIBLISSEMENT DU ROI :

Les échecs et mat qui peuvent se produire dès les premiers coups d'une partie ne sont pas dus au génie du vainqueur mais à une ou plusieurs erreurs grossières que le perdant aura pu commettre. Une série d'exemples, dont vous aurez à trouver la conclusion, vous en convaincra.

Première partie : Blancs : X, Noirs : Y.

1. f3 (aucun des vingt premiers coups possibles n'est réfuté, mais quelques-uns, comme celui-ci, sont considérés de valeur douteuse. Ce coup nuit au déploiement du Cavalier g1 qui ne pourra venir sur f3), **e5** (les noirs répondent par un coup plus sain qui permet à leur Dame et à leur Fou-Roi de se développer); **2. g4??**.

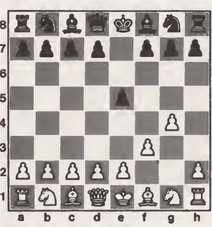


Diagramme 1.
Le coup 2.g4?? est accompagné des deux points d'interrogation qui gratifient les coups catastrophiques car c'est le seul qui permette aux noirs de gagner sur-le-champ. Que jouent-ils?

Deuxième partie : Blancs : X, Noirs : Y.

1. d4, f5 (pour votre culture générale, cette façon de contrôler la case centrale e4 – pour empêcher que les blancs n'y placent leur deuxième pion du centre – s'appelle la « Défense hollandaise ». Les deux autres coups usuels, dans la même idée, sont 1. ... d5 et 1. ...Cf6);

2. Fg5 (tendant un piège instructif), **h6; 3. Fh4, g5?** (les noirs voient la possibilité d'encercler le Fou avec leurs pions, mais ce faisant affaiblissent gravement la position de leur Roi); **4. Fg3, f4; 5. e3!** (menaçant déjà de faire mat par 6. Dh5), **h5** (les noirs parent la menace et envisagent sur 6. e×f4 de répliquer 6. ...h4 capturant le Fou); **6. Fd3** (cette fois c'est 7. Fg6 mat que les noirs doivent contrer), **Th6?** (ce coup permet aux blancs de placer un brillant finish. 6. ...Fg7 aurait dû être tenté).

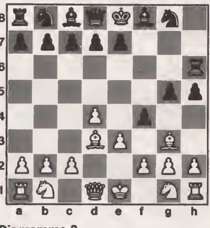


Diagramme 2.
Les blancs jouent et font mat en deux coups. Comment?

Troisième partie : Blancs : X, Noirs : Y.

1. e4, b6; 2. d4, Fb7; 3. Fd3, f5 (un coup pour joueurs ayant le goût du risque. Les noirs affaiblissent la position de leur Roi – en ouvrant la diagonale h5-e8, surnommée « diagonale dangereuse » – pour gagner la qualité, une Tour contre un Fou); **4. e×f5, F×g2; 5. Dh5+, g6; 6. f×g6, Cf6??** (après 6. ...Fg7!; 7. g×h7+, Rf8; 8. h×g8 = D+, R×g8; 9. Dg4, F×h1 la pratique a montré que la position noire est tout à fait défendable. Le coup 6. ...Cf6 est de suite réfuté).

par Nicolas Giffard

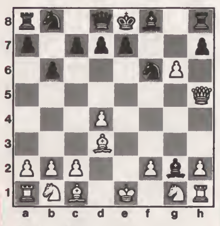


Diagramme 3.
comment les blancs viennent-ils à bout de leur adversaire?

Quatrième partie :
Les trois exemples précédents montraient le danger créé par l'ouverture d'une ligne à proximité du Roi, victime de « courants d'air » mal venus. L'inverse est également nuisible. Un Roi peut être trop bien entouré jusqu'à en étouffer! Comme ici :
Blancs : Keres, Noirs : un amateur.
1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. Cc3, d×e4; 4. C×e4, Cd7; 5. De2 (spéculant sur l'aveuglement adverse. Les noirs devraient maintenant répliquer par 5. ...e6 ou 5. ...Dc7 mais...), **Cgf6??** (l'amateur ne sent pas le danger).

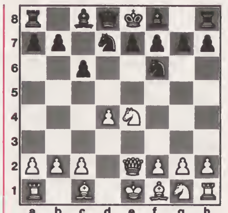


Diagramme 4.
Les blancs jouent et gagnent.

Cinquième partie :
Il n'est de règles qui ne soient confirmées par des exceptions. Celles-ci constituent les plus beaux joyaux de l'histoire du jeu d'échecs. Recopiez la partie qui suit sur votre échiquier. C'est le genre de parties qui, par la fascination qu'elle engendre, ne donne plus qu'une envie : jouer aux échecs!
Blancs : Tschigorine, Noirs : Mortimer, Paris 1900.
1. e4, e5; 2. Cc3, Cc6; 3. f4, e×f4; 4. d4 (de la provocation! Les blancs s'apprêtent à promener leur Roi sous le feu des pièces ennemies pour créer des complications propres à désarçonner leur adversaire. Pour joueurs possédant une bonne dose de sang-froid!), **Dh4+; 5. Re2, d5; 6. exd5, Fg4+; 7. Cf3, O-O-O; 8. d×c6, Cf6; 9. De1, Te8+; 10. Rd2, Dh5; 11. Df2, Fb4; 12. Fd3, Te3, 13. c×b7+, Rb8; 14. Ce5, Te2+; 15. D×e2, F×e2; 16. F×e2, Ce4+; 17. Rd3, Cf2+; 18. Rc4!, Dh6, 19. Ff3, c5?**

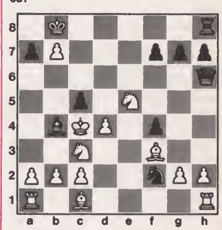
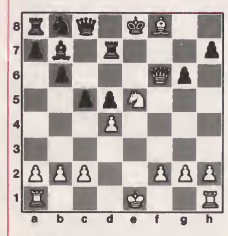


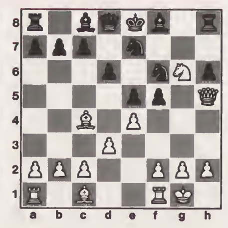
Diagramme 5

20. Cd7+!, Rc7; 21. F×f4+!!, D×f4; 22. Cd5+, R×d7; 23. C×f4, C×h1; 24. d×c5, Fa5; 25. b4, Fc7; 26. Td1+, Re8; 27. Fc6+!, Les noirs abandonnent (il aurait pu suivre 27. ...Re7; 28. Td7+, Rf6; 29. T×c7 avec un avantage matériel écrasant pour les blancs).

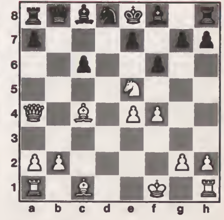
EXERCICES



Exercice 1 : *Les blancs jouent et font mat en deux coups.*



Exercice 2 : *Les blancs jouent et font mat en trois coups.*



Exercice 3 : *Les blancs jouent et font mat en trois coups.*

Solutions page 116

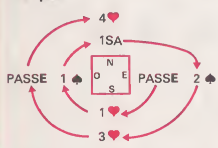
...au bridge

A partir de ce numéro, chaque leçon comportera deux volets, le premier traitant des enchères, le second du jeu de la carte. Nous tenterons ainsi de vous faire progresser simultanément sur ces deux fronts complémentaires.

LES ENCHÈRES

Nous commençons aujourd'hui à examiner « l'ouverture ». L'ouverture est la première enchère autre que « passe ». Il ne peut y avoir qu'une ouverture par coup. On appelle camp de la défense le camp qui n'a pas ouvert. Ses enchères sont des interventions.

Exemple :



L'enchère de 1 ♥ est l'ouverture, 1SA est la réponse à l'ouverture, 3 ♥ est la redevance de l'ouvreur, 4 ♥ est la redemande du répondant. Les enchères 1 ♠, 2 ♠ sont des interventions (enchères du camp de la défense).
Il est important de retenir qu'une enchère n'a de signification que par rapport à un contexte. Par exemple l'ouverture de 1SA indique une main de 16 à 18 points d'honneurs, tandis que la même enchère de 1 SA faite en réponse à une ouverture n'indique que 6 à 10 points.
Chacune de nos enchères fournit aux trois autres joueurs des renseignements sur la force (nombre de points d'honneurs) et la distribution (nombre de cartes dans chaque couleur) de notre jeu. Elle engage également notre camp à réaliser le nombre de levées stipulé par l'enchère si elle s'avère être la dernière du coup. Passons en revue les différentes ouvertures par ordre de préférence.

• l'ouverture de 1SA
C'est l'une des plus précises, la main doit respecter trois conditions :
– compter exactement 16, 17 ou 18 points d'honneurs
– être du type régulier
– ne pas comporter une couleur majeure de cinq cartes.
Plusieurs remarques au sujet de cette ouverture. Pour avoir le droit d'ouvrir d'un Sans Atout les trois conditions devront être remplies. La première condition porte sur la force en points d'honneurs de la main, on ne compte pas les points de distribution.
Le nombre de points indiqué est strict, il est tout aussi faux d'ouvrir d'un SA avec 15H qu'avec 19 ou 20H.
La deuxième condition demande une main régulière, il n'existe que trois distributions régulières. Ce sont les distributions 4-3-3-3, 4-4-3-2 et 5-3-3-2, ces nombres indiquent le nombre de cartes détenues dans chaque couleur. Par exemple 4 ♠, 4 ♥, 3 ♦ et 2 ♣ est une main 4-4-3-2 au même titre que 4 ♥, 4 ♣, 3 ♠ et 2 ♦
La troisième condition signifie que l'on n'a pas le droit d'ouvrir de 1 SA si l'on possède cinq cartes à ♥ ou à ♠. Autrement dit dans le cas d'une distribution 5-3-3-2 la couleur cinquième peut être ♣ ou ♦ mais en aucun cas ♠ ou ♥

• l'ouverture de 2 SA
Les conditions pour ouvrir de 2 SA sont les mêmes que pour 1SA sauf pour le nombre de points qui est plus élevé, ce qui est normal compte tenu que l'enchère engage le camp à réaliser une levée de plus qu'à 1 SA. Ces trois conditions sont donc :
– détenir 21 ou 22 points d'honneurs,
– avoir une main régulière,
– ne pas comporter une majeure cinquième.

• les ouvertures de 2 ♦ , 2 ♥ ou 2 ♠
Pour faire l'une de ces trois enchères, il faut posséder de 20 à 23 points DH (points d'honneurs plus points de distributions) et une couleur solide. On appelle une couleur solide, une couleur d'au moins cinq cartes fortement structurée en honneurs.

Exemples de couleurs solides :

A R D V 2
A D 10 7 2
A 10 9 7 6 4 2

Vous remarquez que plus la couleur est longue moins l'on a besoin d'honneurs.

Exercices :

Quelle ouverture faites-vous?

1. ♠ A R 10 2
♥ R 7 6
♦ D 5 4 3
♣ A 2

2. ♠ 7
♥ A R V 9 8 6
♦ A R 3
♣ A 7 4

3. ♠ A R 7
♥ R D 9
♦ A V 8 7 4
♣ A 2

Nous terminerons les ouvertures dans le prochain numéro.

LE JEU DE LA CARTE AVEC LE MORT

La science du jeu de la carte consiste à jouer ses cartes dans l'ordre propice à maximiser le nombre de levées du camp.
Au départ du coup vous disposez d'un certain nombre de levées maîtresses qui, en général, ne suffisent pas à vous assurer le gain du contrat. Votre problème consiste à « affranchir » (rendre maître) le plus de cartes supplémentaires possible.

Exemple :

A R D 3 2
N
V 10 6 5 — O E — 9 4
S
8 7

Vous avez trois levées maîtresses As, Roi et Dame. Vous tirez vos trois

par Freddy Salama

levées pour arriver au diagramme suivant :

3 2

V [N / O E / S]

Vous jouez le 2 qui est capturé par le Valet de l'adversaire, mais avez affranchi le 3, c'est-à-dire qu'il pourra produire une levée.
L'affranchissement d'une carte non maîtresse dans une couleur longue s'appelle une levée de longueur. Les levées de longueur sont donc des levées procurées par des petites cartes lorsque les adversaires n'en possèdent plus (ou si celles qu'ils possèdent sont d'un rang inférieur).

5

V 10 8 4 [N / O a E / S] 7 6

A R D 9 3 2

On pourra affranchir deux levées (en plus des levées d'honneur ARD).

5

V 10 4 [N / O b E / S] 8 7 6

A R D 9 3 2

On peut affranchir trois levées.

5

V 10 8 7 4 [N / O c E / S] 6

A R D 9 3 2

On ne peut affranchir qu'une seule levée.

5

8 7 6 4 [N / O d E / S] V 10

A R D 9 3 2

Même distribution que a, mais Valet et Dix se trouvent dans la main courte. Après As Roi et Dame, Ouest possède encore le huit que l'on capture grâce à la présence du neuf. On affranchit trois levées.

A partir d'un même résidu des cartes adverses, le nombre de levées affranchies dépend de la répartition de ces cartes entre les deux adversaires.

Il est utile, à cet effet, de connaître approximativement certaines fréquences de distribution des cartes manquantes.

- avec six cartes chez l'adversaire :

V 10 7 6 [N / O E / S] 5 3

Répartition 4-2
48 % à peu près une fois sur deux.

V 10 7 [N / O E / S] 6 5 3

Répartition 3-3
36 % environ une fois sur trois.

- avec 4 cartes chez l'adversaire :

D 7 3 [N / O E / S] 5

Répartition 3-1
50 % une fois sur deux.

D 7 [N / O E / S] 5 3

Répartition 2-2
40 % deux fois sur cinq.

- Avec cinq cartes chez l'adversaire, la répartition 3-2 est de loin la plus fréquente : 68 %

V 7 6 [N / O E / S] 9 3

68 %

V 9 7 6 [N / O E / S] 3

28,3 %

EXERCICES

Examiner le nombre de levées affranchissables en fonction de toutes les répartitions possibles des cartes adverses.

Exemple :

4 3

[N / O E / S]

A R D 5 2

Espoir :
1 levée avec le partage 4-2
2 levées avec le partage 3-3
0 levée avec le partage 5-1 ou 6-0

1.

5 4 3

[N / O E / S]

A R D 2

2.

8 5 4 3

[N / O E / S]

A R 7 6 2

3.

8 2

[N / O E / S]

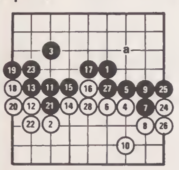
A 7 6 5 4 3

Solutions page 116

QUATRE MINI-PARTIES COMMENTÉES

Dans le numéro 27, nous avons expliqué quand et pourquoi une partie était terminée et nous avons décrit la procédure de fin de partie. Nous allons maintenant commenter quatre parties jouées sur un terrain de 9 × 9 intersections.

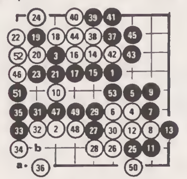
Partie n° 1 : 28 coups; Noir gagne de 2 points.



Partie n° 1.

• **coups 1 à 4 :** les joueurs occupent des positions; ils ne recherchent pas le contact. 2 et 3 protègent leur coin respectif, 1 est proche du centre. Au total, Noir est fort au nord et Blanc au sud.
• **5 :** Noir renforce sa position et attaque la pierre blanche 4. Si le noir peut jouer 6, la pierre blanche n'aura plus que deux libertés et, ce qui est plus grave, les forces blanches seront coupées l'une de l'autre.
• **6 :** Blanc pare la menace et prend une sérieuse option sur le bord sud.
• **7 à 10 :** après 6, le territoire noir du coin Nord-Est n'est pas encore bien protégé, le point faible étant en a. Blanc en a serait difficile à contrer, à cause de la double menace : soit se connecter à la pierre 4, en commençant par jouer 9, soit se développer sur le bord nord.
La combinaison 7-9 défend ce point faible et rogne sur le territoire blanc. Avec 10, le blanc est solide, mais c'est un coup un peu lent. Dans la partie n° 2 le blanc contre-attaque en 11, au lieu de 10.
• **11 :** ce coup fixe en gros les positions; une aventure blanche sur la partie Nord du terrain risquerait maintenant de mal se terminer. Il reste à délimiter les frontières en détail.
• **12 - 17 :** le blanc s'efforce de repousser les frontières le plus au Nord possible en diminuant les points du noir et en augmentant les siens.
• **18 - 28 :** c'est la dernière phase du jeu, celle de la fixation définitive des frontières. On s'aperçoit que 18 est le premier coup joué sur la ligne de bord. Le noir bloque en 19, forçant 20 et avant d'effectuer la nécessaire connexion en 23, il force l'échange 21-22.
Si le noir ne joue pas en 23, le blanc le fera et capturera ensuite la pierre 19. De ce fait, le blanc garde l'initiative et peut jouer aussi en 24. Il perd cette fois l'initiative, ce qui permet au noir de jouer 27. Quand le blanc répond en 28, la partie est finie (comme on l'a vu en détail dans *J. & S.* n° 27).
Noir a 31 points, Blanc 22 points; l'avantage du trait étant fixé à 7 points, Noir gagne de 2 points.

Partie n° 2 : 53 coups; Blanc gagne de 1 point.



Partie n° 2.

Les neuf premiers coups sont identiques à ceux de la partie n° 1.
• **10 :** le blanc contre-attaque. Ce coup accroît la zone d'influence blanche et crée des menaces sur le bord Nord.
• **11 - 13 :** le noir cherche à punir le blanc de ne pas avoir répondu directement aux coups 7 et 9. Mais ce sont des coups de fin de partie et ils sont joués trop tôt. Noir pouvait défendre, en 17 par exemple, ou contre-attaquer en 29.

• **14 :** Le blanc envahit sauvagement la zone d'influence noire, en comptant sur son point d'appui en 10.

• **15 - 24 :** une des séquences possibles. A la place de 18, il n'est pas raisonnable de couper en 21; Noir joue 18 et le combat lui est favorable. Le noir sacrifie la pierre 19, pour pouvoir jouer 23 et attaquer le blanc dans la partie Sud du terrain; c'est la contre-partie de l'invasion blanche. Le noir a un mur puissant; maintenant le blanc doit avant tout survivre.

• **25 - 36 :** l'attaque noire est terminée pour l'essentiel quand le blanc vit avec 36; le blanc aura sûrement un œil en a et un autre en b.

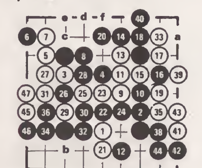
• **37 - 45 :** comme le blanc a été forcé de se défendre pendant toute la séquence précédente, le noir a le temps de défendre une partie du territoire du coin Nord-Est. 37 est un bon coup : si le noir bloquait simplement en 42, Blanc 37, Noir 45, Blanc 38, il obtiendrait un résultat inférieur.
Le noir peut se permettre 39 et 41, parce qu'après 43, le blanc doit se connecter en 44 ce qui laisse le temps au noir de se connecter lui-même en 45.

• **46 - 56 :** la séquence précédente a entamé la fin de partie; il reste encore quelques points.
46 serait meilleur en 47 et le noir saute sur l'occasion : comparez en reproduisant la fin de partie avec Blanc en 47 et Noir en 46.
48 défend le territoire blanc et menace d'aller récupérer la pierre 10. 50 empêche le noir de faire des points dans le coin. Avec 51 et 53, le noir ferme son petit territoire au centre (reportez-vous à *J. & S.* n° 27 pour la procédure de fin de partie).

Les parties 3 et 4 sont les deux premières parties d'un joueur n'ayant pour tout bagage que le n° 26 de *J. & S.* On va voir qu'il n'a pas perdu son temps.

par Pierre Aroutcheff

Partie n° 3 : quatre pierres de handicap. 47 coups. Blanc gagne de 20 points.



Partie n° 3 : *37 en 26.*

• **1 - 4 :** premier illogisme, 2 défend directement une pierre attaquée de loin, 4 défend de loin une pierre attaquée directement. Le contraire est préférable, par exemple 2 en 9 et 4 en 8.

• **6 - 8 :** 6 est un coup absurde dont notre joueur n'a pas reconnu la paternité à l'analyse. Après 7, le noir ne fera plus rien de cette pierre. Il a d'ailleurs bien fait de ne pas insister. Considérez la première ligne (tout le bord du terrain) comme tabou en début de partie; elle ne sert à rien. Mais le blanc ne doit même pas s'en occuper et 7 est meilleur en 8.

• **9 - 12 :** Avec 9 le blanc s'engouffre dans le seul trou du dispositif noir. 12 : Noir oublie de défendre en 13. Si le noir joue 13, la coupe en 17 ne mène à rien.

• **13 - 19 :** de même, 14 en 18 préviendrait la coupe en 17. Avec 19, le blanc s'assure la capture de la pierre 16; le territoire noir est déchiré.

• **20 - 33 :** le noir défend avec 20, mais ensuite il oubliera ces pierres; 21 est un peu gourmand et 22 est une bonne réaction; jusqu'à 26, tout va bien.

28, qui permet 29, est négatif. Au lieu de 28, Noir doit jouer 30; il s'ensuit : Blanc 31, Noir 29, Blanc 28, Noir 33, Blanc 39 et Noir a.

Avec cette séquence le groupe noir vit sur le bord nord, et gagne à peu près sûrement.

32 : c'est la dernière chance de vivre en jouant 33 et a.

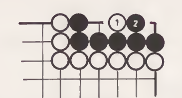


Diagramme 1.

Diagramme 1 : Noir vit parce qu'il peut toujours obtenir au pire une position de ce type; si le blanc joue 1, noir joue 2 et réciproquement. Plus généralement, une forme intérieure de quatre intersections en ligne est vivante.

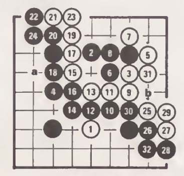
La perte sur le bord sud ne serait pas grave : si le blanc coupe en 32, Noir descend en b et capture les pierres blanches. Le blanc jouera donc 34 et Noir pourra se connecter en 32. De toutes façons, quelle que soit la perte en Sud, la mort du groupe noir au nord est plus importante.

Après 33, le blanc a gagné.

• **34 - 47 :** le noir ne sait pas que son groupe est mort et joue 40; pour vivre il lui faudrait pouvoir jouer en c et en d; par exemple si Noir c, Blanc d, Noir e, Blanc f et Noir est mort, parce que la prise des deux pierres blanches d et f ne fait qu'un œil.

La partie se termine avec 47 et le blanc gagne de 20 points.

Partie n° 4 : 32 coups. Noir gagne de 11 points.



Partie n° 4.

Cinq minutes plus tard, le noir a déjà beaucoup appris. Qu'il ne faut pas se laisser couper. Qu'il faut avoir un plan, mais tenir compte de ce que trame l'adversaire. Qu'il ne faut pas, contre un joueur fort, se lancer dans un combat dont l'issue est incertaine; lâcher un peu de lest permet souvent de gagner confortablement.

• **1 - 4 :** le noir occupe le terrain sans complexe.

• **5 - 8 :** il ne néglige pas l'attaque blanche et mise sur la solidité; 8 serait plus fort en 9 suivi de blanc 8 et noir 11 - la partie serait virtuellement terminée, avec un avantage écrasant pour le noir.

• **9 - 14 :** c'est là que le noir gagne et très simplement. Après 9, la pierre du coin Sud-Est est menacée; il suffit de la sortir et de la connecter à d'autres pierres noires sans chercher le combat.

Par exemple, à la place de 12, 13 est possible, mais blanc coupe en 12 et l'issue est incertaine. Avec 14, rien n'est laissé au hasard. Au passage, on peut remarquer que la pierre blanche 1 est en train de mourir de mort naturelle. Pour moi, la séquence 10 - 14 est le signe évident que Noir a compris le jeu.

• **15 - 20 :** le coup 16 est la seule grosse erreur du noir et la répétition de l'erreur 12 et 14 de la partie n° 3. Il suffit de répondre à 15 en 17; si le blanc joue ensuite 18, Noir bloque en a sans problème. Après 17, les quatre pierres noires sont difficilement défendables; le mieux est de les abandonner proprement.

18 est une réaction très saine, après 20 la partie est finie pour l'essentiel et on voit bien que le terrain du noir est plus grand, malgré la perte des quatre pierres en Nord-Est.

• **21 - 32 :** c'est l'établissement des frontières définitives et le noir joue tout correctement. 24 protège la pierre 22. Ensuite, avant de revenir protéger la pierre 28 en 32, le noir voit qu'avec 30 il force le blanc a se protéger contre un coup en b; le blanc défend en 31 et le noir revient tranquillement se connecter en 32.

Noir gagne de 11 points.

A la question de savoir si le blanc peut vivre dans le territoire noir, il a été répondu pratiquement. Le blanc a fait une tentative, que Noir a réfutée sans aucune difficulté.

...au tarot

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

LA POIGNÉE

Le camp qui détient dix atouts bénéficie d'une prime de 20 points en les montrant : c'est la *Poignée*.
A la différence de la prime de *Petit au bout* (voir *J. & S.* nº 26), la prime de Poignée suit le sort du contrat : le camp qui montre une Poignée l'encaisse s'il gagne, mais la paye s'il perd.

Exemple :
Nord garde et fait 43 points avec deux Bouts. Il encaisse 50 (Garde) + 4 (2 × 2 points) + 20 (Poignée) = 74 de chaque défenseur.

A l'inverse, si Nord fait 39 points, il chute de 2 et paye 74 à chaque défenseur.

Si un défenseur montre une Poignée, la prime s'applique à tous les défenseurs, qui sont donc solidaires.

Exemple :
Nord garde et fait 52 points avec un Bout; Est avait montré une Poignée. Nord encaisse 50 (Garde) + 2 (2 × 1) + 20 (Poignée) = 72 de chaque défenseur.

Il faut savoir que :

- l'Excuse peut être utilisée pour compléter neuf atouts et former une Poignée. Si vous montrez l'Excuse dans la Poignée, vous ne devez donc pas avoir d'autre atout caché dans la main; cela est vrai même si l'Excuse était au Chien, contrairement à ce que jouent certains joueurs.

la Poignée se présente au premier tour avant de jouer sa carte; elle doit être rangée en ordre.

- il n'est pas obligatoire de montrer une Poignée.
Vous ne la montrerez pas dans certains cas :

– si vous êtes à peu près sûr de chuter, il n'est pas utile de payer 20 de plus!

– si les atouts sont faibles, il vaut mieux ne pas révéler votre teneur en atout à la défense qui pourrait alors jouer à cartes ouvertes, particulièrement si l'Excuse complète la poignée;

Exemple :
16 13 11 9 8 7 6 2 1 E

dès qu'un défenseur coupera la même couleur que vous, vous ne pourrez plus alors assurer le pli et perdrez tous les points

– si vous désirez tromper la défense pour prendre plus facilement le Petit;

Exemple :
20 19 18 13 10 5 4 3 2 E

si vous ne montrez pas la Poignée et jouez le 19, le premier défenseur avec le Petit 4e pourrait croire que vous avez 21-20-19 et ne pas mettre son Petit en attendant le quatrième tour pour le sauver sur un éventuel 18 d'atout chez un partenaire; si vous montrez la Poignée, ça ne pourra pas marcher! (sauf Petit et 21 dans la même main).

- il existe aussi, mais c'est rare, les doubles Poignées comportant 13 atouts (prime de 30) et les triples Poignées comportant 15 atouts (prime de 40) qui obéissent aux mêmes règles.

Exercices

1. Nord Preneur montre une Poignée : 19 17 16 15 14 13 10 8 2 E, puis entame du 13 d'atout.
Vous êtes en Ouest avec 21 18 1 : que faites-vous?

Réponse : il faut prendre du 21 et si le 20 ne tombe pas sur le premier tour, vous rejouez le Petit puisque le 20 d'atout est forcément chez un de vos partenaires car il n'était pas dans la Poignée comportant l'Excuse. Si vous faites l'erreur de fournir le 18 d'atout, vous ferez tomber le 20 d'atout de votre partenaire; Nord n'aurait plus alors qu'à faire tomber votre 21 avant de vous prendre le Petit.

2. Nord Preneur montre une Poignée : 21 17 16 15 14 13 10 8 3 2, puis entame du 13 d'atout.

Vous êtes en Ouest avec 20 19 1 : vous prenez du 20 (ou du 19), y étant obligé.

Que rejouez-vous?

Réponse : il faut rejouer le 19 pour faire tomber le 21 de Nord avant d'affranchir un 18 d'atout au moins troisième qui peut se trouver en défense; à la différence du cas précédent, Nord peut, avec onze atouts, avoir camouflé le 18 pour vous tromper; dans ce cas, n'ayez pas de regret, votre Petit sera toujours pris.

3. Nord Preneur montre une Poignée : 21 20 19 18 17 13 10 8 4 2, puis entame du 21 d'atout.

Vous êtes en Ouest avec : 16 11 5 3 1 E.

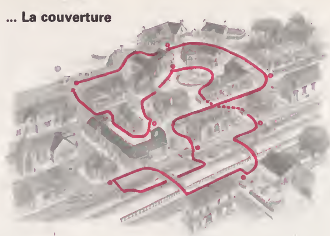
Vous vous excusez et vos partenaires fournissent atout; Nord continue du 20, du 19, puis du 18 sous lesquels vous fournissez le 3, le 5 et le 11, chacun de vos partenaires a fourni deux fois à l'atout puis a défaussé des petites cartes.
Nord continue du 17 d'atout; il vous reste le 16 et le Petit.
Que fournissez-vous?

Réponse : il faut donner le Petit pour conserver le 16 d'atout qui devient maître. Vos partenaires pourront charger ensuite des points sur ce 16.

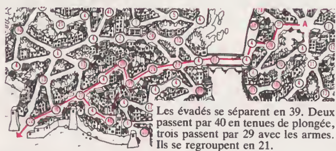
post-scriptum au n°27

Solutions de...

... La couverture

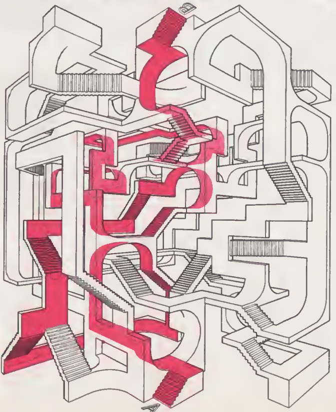


... La Cité Maudite



Les évadés se séparent en 39. Deux passent par 40 en tenues de plongée, trois passent par 29 avec les armes. Ils se regroupent en 21.

... L'anti-gravité (par Philippe Fassier)



... A-Z Ville

Il fallait parcourir dans cet ordre :
Adoube, Bersek, Codaski, Damet, Échecs, Fillcurset, Gobelins, Hello, Iverlord, Jap, Koala, Linus, Morloch, Nyarlatotep, Octet, Patch, Quiz, Reset, Startrek, Tilan, Ultime, V & V, Vortigern, Wooduc, Xénophon, Yvon, Yvan et Zork.

... qui est-ce?

Sous un labyrinthe de Philippe Fassier se cachait, page 59, l'Oncle Sam dont le portrait par J.M. Flagg ornait, accompagné du fameux slogan « I want you for U.S. Army », les affiches de recrutement américaines en 1917.



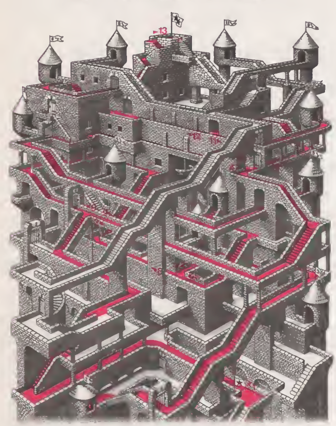
... DST

Vous le saviez probablement, les bureaux de la Direction de la Surveillance du Territoire se trouvent au sein du Ministère de l'Intérieur, et la station de métro la plus proche est Miromesnil. Après avoir rejoint la station Réaumur par la ligne de votre choix, (toutes y parvenaient et la 3 en partance de Bagnolet restait la plus courte) un premier policier vous demande votre laisser-passer, vous ne l'avez pas et par chance il vous laisse sortir. De nouveau, un autre policier vous interpelle, mais c'est un collaborateur qui vous remet le laisser-passer. Plu-

sieurs possibilités se présentent alors pour rejoindre Miromesnil en moins de dix stations. En changeant à Strasbourg-Saint-Denis, il y a huit stations mais vous perdez 1 PS. En changeant à Châtelet puis à Champs-Élysées en direction des Invalides pour enfin revenir sur la même ligne vers Miromesnil, cela fait neuf stations à parcourir sans perdre de PS.

... Les clefs de la vieille cité

(par Bernard Myers et Philippe Fassier)



... de la cryptographie

Problème n° 1 :

La répétition du trigramme MGS à des intervalles 6 et 18 indiquait que la clef comportait six chiffres.

Du crypto retranscrit sur six colonnes, on extrayait facilement les E par la méthode des fréquences : E = G, intervalle 2; E = M, intervalle 8; E = E, intervalle 0; E = F, intervalle 1; E = J, intervalle 5. En appliquant l'intervalle à l'ensemble des lettres de chaque colonne, on avait rétabli le clair des cinq-sixièmes du crypto, il était alors facile d'obtenir le clair intégral :

« Les seules libertés auxquelles nous soyons sensibles sont celles qui viennent jeter autrui dans une servitude équivalente », Jean Paulhan.

On remarquait alors que la clef numérique correspondait à une date, le 12 mai 1984 : 12 05 84, et qu'il est facile d'utiliser ce procédé en variant quotidiennement la clef par application de la date du jour.

Problème n° 2 :

La longueur de la clef était ici plus difficile à trouver que dans le problème précédent. En effet, les quatre bigrammes (deux RT et deux WW) étaient de « faux amis » dont le hasard était seul responsable. Les seuls bigrammes utiles étaient les deux PM à un intervalle de 72 lettres; ce qui impliquait quatre longueurs de clef possibles : 3, 4, 8, 9 ($72 = 8 \times 9 = 2 \times 4 \times 3 \times 3$). Des essais successifs (où la bonne inspiration est un facteur de gain de temps : ici le petit nombre de bigrammes et l'absence de trigramme devait inciter à essayer d'abord les valeurs fortes, 8 et 9) permettaient de trouver que la longueur de la clef était de 8 chiffres. La recherche des E dans chaque colonne donnait alors l'intervalle de la colonne et l'on déchiffrait le message suivant :

« Lorsque vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste, si improbable soit-il, est nécessairement la vérité », Sir Arthur Conan Doyle.

On avait bien entendu établi la clef numérique : 83275614 et il fallait un peu d'astuce « littéraire » pour se rendre compte qu'elle était l'expression de la clef littérale mnémotechnique : SHERLOCK.

Problème n° 3

Les 90 lettres du cryptogramme pouvaient s'inscrire dans des grilles de divers formats, fonction des dénominateurs permettant d'obtenir 90. $90 = 2 \times 3 \times 3 \times 5$, donnant des grilles de 45×2, 30×3, 15×6, et 10×9. Avec la grille de 30×3 on obtenait un tableau ou le G de la Guanine apportait la solution :

A G C T A G T G G A A C G T

C G A A T G A C G T T C G A

A G G A C G T T G A G A G C

G G C A G T G A G C C A G G G T

C G T A G G G A G G G T G A G C

T G G C G A G T A G T A G G G C

L 17. 12 h 40 signifiant en clair que l'opération était prévue le lundi 17 à 12 h 40.

... Football : Euro 84

(par Louis Thépault)

Le ballon :

1. Soit x le nombre de panneaux pentagonaux. Chaque panneau pentagonal est entouré de 5 panneaux hexagonaux, ce qui donne 5x panneaux hexagonaux; mais attention, en comptant ainsi, chaque panneau hexagonal a été compté trois fois (chaque panneau hexagonal est entouré de 3 panneaux hexagonaux et 3 panneaux pentagonaux).

Il y a donc au total $\frac{5x}{3}$ panneaux hexagonaux. Leur différence par rapport au nombre des panneaux pentagonaux :

$$\frac{5x}{3} - x = \frac{2x}{3} = 8$$

d'où x = 12.

Il y a donc 12 panneaux pentagonaux; et 20 hexagonaux; soit un total de 32 panneaux.

2. Considérons x faces d'un polyèdre réunies par un même sommet. Si ces faces sont développées sur un plan, on obtient une figure laissant un angle vide. La somme des angles au sommet des x faces est donc inférieure à 360°.

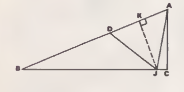
A chaque sommet d'un polyèdre, concourent au moins 3 faces. Si ces 3 faces sont des hexagones réguliers, la somme des angles au sommet vaut alors 360°. Il est donc impossible de réaliser un polyèdre avec trois hexagones réguliers ayant un sommet commun. A proximité du point de concours des coutures, les panneaux sont équivalents

à des plans. Il est donc impossible de réaliser un ballon de football uniquement avec des panneaux qui seraient des hexagones réguliers.

Le jeu de la touche :

Soit x, la distance du juge de touche J au point de corner C. L'aire du triangle ABJ est égale à :

$\frac{1}{2} \times AC.BJ = 2 \times (12 - x)$ (1)



Soit K le pied de la hauteur abaissée de J sur AB. L'aire du triangle ABJ peut encore s'écrire $\frac{1}{2} \times$ JK.AB. (2).

On connaît :

$AB = \sqrt{AC^2 + BC^2} = \sqrt{160} = 4\sqrt{10}$

JK hauteur du triangle ADJ équilatéral vaut AJ $\frac{\sqrt{3}}{2}$ et

$AJ = \sqrt{AC^2 + JC^2} = \sqrt{16 + x^2}$

(2) devient aire de ABJ = $\sqrt{30}\sqrt{16 + x^2}$ (3).

(1) = (3) $\Rightarrow 4(12 - x)^2 = 480 + 30x^2$

soit après développement : $26x^2 + 96x - 96 = 0$

$x = \frac{-24 + 20\sqrt{3}}{13}$

On trouvera x = 0,819 m. Le juge de touche se trouve à environ 0,82 m du point de corner.

Classement de la poule :

La Barbarie ayant battu la France, ses deux matches nuls ont été obtenus face à la Palombie et la Cocagne. Celle-ci n'a marqué aucun but. Le score de Barbarie-Cocagne a donc été 0 à 0.
Soit A-A le score du match Barbarie-Palombie.
La Barbarie ayant marqué 4 buts et encaissé 3 buts, elle a battu la France sur le score de 4-A à 3-A.
La France, ayant perdu contre la Barbarie, a gagné ses deux autres matches. Sur les trois buts encaissés, 4-A l'ont été face à la Barbarie, 0 face à la Cocagne qui n'a rien marqué, et donc 3 − 4 + A soit A − 1 face à la Palombie.
La Palombie a marqué 5 buts : A − 1 devant la France; A devant la Barbarie et donc 5 − A + 1 − A soit 6 − 2A face à la Cocagne.
La Cocagne a encaissé 5 buts : 6 − 2A face à la Palombie, 0 face à la Barbarie et donc 5 − 6 + 2A = 2A − 1 face à la France.
La France a marqué 5 buts : 3 − A face à la Barbarie, 2A − 1 face à la Cocagne et donc 5 − 3 + A − 2A + 1 = 3 − A face à la Palombie.
Ce qui donne le tableau ci-après en fonction de A.
En 5ᵉ ligne, on a $2A - 1 > 0 \Rightarrow A > \frac{1}{2}$
En 4ᵉ ligne, on a $3 - A > A - 1 \Rightarrow A < 2$.
Seule possibilité : A = 1.
En remplaçant A par 1, on obtient en 3ᵉ colonne les six scores de la poule.

Barbarie et Cocagne	0 à 0	0 à 0
Barbarie et Palombie	A à A	1 à 1
Barbarie bat France	4-A à 3-A	3 à 2
France bat Palombie	3-A à A-1	2 à 0
France bat Cocagne	2A-1 à 0	1 à 0
Palombie bat Cocagne	6-2A à 0	4 à 0

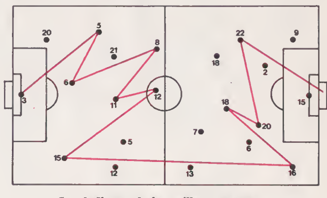
Les remplaçants :

Désignons par E l'ensemble des 3 chiffres 0, 1, 2.
Supposons que sur les cinq numéros des remplaçants des verts, il n'y ait pas de 0. Il y aura alors 2 fois le chiffre A et 2 fois le chiffre B parmi les 8 chiffres avec A, B ∉ E correspondant aux quatre numéros A, 1A, B, 1B, le cinquième numéro étant alors 22. Deux numéros seulement sont consécutifs. 22 ne peut être l'un d'eux, B et 1A non plus (A ≠ 0).
Si A et B sont consécutifs, 1A et 1B le sont aussi, ce qui est contraire aux hypothèses.
Conclusion, parmi les cinq numéros des remplaçants des verts, il y a le chiffre 0 qui donne deux des numéros : le 10 et le 20 et deux autres chiffres 1 et 2. Le 4ᵉ chiffre A donnera les deux autres numéros A et 1A, et avec 2 on a les 5 numéros 2, A, 10, 1A et 20. Pour qu'il y ait 2 numéros consécutifs et 2 seulement, il faut A = 3, ce qui donne : 2, 3, 10, 13 et 20 disposés comme suit en nombre palindromique 3 . 10 . 2 . 20 . 13 ou 20 . 13. 3 . 10 . 2.
Du côté des rouges, les seuls nombres de 2 chiffres formés par trois nombres épelés compris entre 1 et 22 sont de la forme quatre-vingt − x. Le nombre formé par les deux premiers joueurs se termine par quatre, qui commence le nombre des trois derniers joueurs (ils ne sont que quatre remplaçants sur le banc de touche). Seules possibilités 84 et 94.
Comme les quatre numéros sont différents, la seule possibilité pour les numéros de ces quatre remplaçants est : 9 – 4 – 20 – 14
nᵒˢ des remplaçants verts : 3 – 10 – 2 – 20 – 13,
nᵒˢ des remplaçants rouges : 9 – 4 – 20 – 14.

Le but historique :

Ce stade est truffé de pièges. Il existe de nombreux chemins pour le ballon reliant 11 joueurs avec des numéros croissants. Mais attention, six de ces numéros, le 5, le 6, le 12, le 15, le 18 et le 20 se retrouvent deux fois. Pour chacune de ces six paires un des deux numéros représente nécessairement un joueur de l'équipe de France. Le ballon est donc nécessairement passé par un n° 5, un n° 6, un n° 12, un n° 15, un n° 18 et un n° 20. Comme il n'y a pas de n° 4, les trois premiers joueurs ont pour numéros 3, 5 et 6 (quatre débuts possibles).
Un des numéros 15 étant un gardien, le ballon est nécessairement passé par le n° 15 en bas à gauche.

On trouvera pour seule solution :



Le challenge de la meilleure attaque :

92 buts au total ont été marqués.
Le total des six premières est multiple de 2, donc aussi celui des deux dernières.
Le total des cinq premières est multiple de 3, le total des trois dernières est donc de la forme 3n + 2.
Le total des quatre premières est multiple de 4, donc aussi celui des quatre dernières.
Le total des trois premières est multiple de 5; le total des cinq dernières se termine donc par 2 ou 5.
Le total des deux premières est multiple de 6; le total des six dernières est donc de la forme 6n + 2.
Le nombre de buts marqués par la 1ʳᵉ équipe est

multiple de 7. Le total des sept dernières est donc de la forme 7n + 1.
Supposons maintenant que la somme des buts marqués par les 2 dernières équipes soit 6 (2 et 4). Cherchons alors pour chaque rang le plus petit chiffre possible tel que la somme de celui-ci avec ceux qui le précèdent dans le tableau 1 vérifient les conditions posées ci-dessus.

La somme minimum vaudrait alors 71 + 24 = 95; or il n'y a eu que 92 buts marqués.
Recommençons avec pour somme des deux dernières équipes un total plus faible soit 4 buts. On obtient alors le tableau 2 en évitant d'avoir dans une même case de la dernière ligne, le même nombre que celui trouvé dans le tableau 1.

Ce tableau donne alors la seule répartition possible des buts en commençant par la 1re équipe : 28 – 20 – 17 – 11 – 8 – 4 – 3 – 1;
S = 28 – 48 – 65 – 76 – 84 – 88 – 91 – 92.

En particulier, la France troisième au challenge des buteurs a marqué 17 buts.

Conditions sur S		S pair	S = 3n + 2	S = 4n	S se termine par 2 ou 7	S = 6n + 2	S = 7n + 1	S = 92
Répartition des buts	2	4	5	9	12	18	23	
Valeurs de S	2	6	11	20	32	50	71	S

Tableau 1.

Conditions sur S		S pair	S = 3n + 2	S = 4n	S se termine par 2 ou 7	S = 6n + 2	S = 7n + 1	S = 92
Répartition des buts	1	3	4	8	11	17	28	
Valeurs de S	1	4	8	16	27	44	64	92

Tableau 2

Test

Monsieur Gilles Racat, un lecteur assidu de Gagny (93) nous signale des solutions différentes de celles que nous vous avons proposées pour les Tests du n° 27, pages 70 et 71.
Pour le test n° 2 il propose : (1 + 2 + 3 + 4 + 5) × 6 – 7 + 8 + 9 = 100.
Pour le test n° 11 : verser dans le bocal 320 ml puis 190 ml soit 510 ml. Reverser dans le récipient deux fois 250 ml soit 500 ml, il reste 10 ml.
Enfin, il s'étonne de n'avoir pas trouvé dans son dictionnaire encyclopédique *Quillet* le mot Armon (test n° 8). Le *Petit Larousse Illustré* 84 nous apprend qu'il s'agit de *« chacune des deux pièces symétriques entre lesquelles est fixé le timon d'une voiture hippomobile »*.

AVIS AVIS AVIS

Recherche de partenaires

• Recherche partenaires (garçons et filles) pour former une équipe ou un club de *D. & D.* J'aimerais aussi pouvoir discuter/correspondre avec toute personne passionnée de jeux de rôle, de wargames... Alice Reininger, 5, rue de Vergennes, 78000 Versailles.

• Correspondant tunisien : je voudrais jouer par correspondance aux échecs, au *Scrabble,* à l'awèlé, à *Maquis* et à *Crux.* Cherche à apprendre Othello et le go et je cherche aussi la règle du jeu en encart *Double-jeu.* Contacter Miaoui Chekib, Ain-Meriem 7003 Bizerte Tunisie.

• Simulations? – Particulier, cherche partenaires pour créer un club de simulation de combats militaires. Wargamers, venez vivre en jouant sur le terrain vos embuscades; prises d'otages, de Q.G. Pour tous renseignements tél. : 385-34-70 après 20 h.

• Débutants recherchent joueurs de *D. & D.* (11 à 18 ans) dans la région de Fribourg. Contacter Sébastien Schmutz, Chemin de Bethléem, CH 1700 Fribourg, Suisse.

• Je cherche un partenaire de jeu du côté d'Evry pour pratiquer wargames et autres jeux de mon invention, ainsi que pour collaborer à la réalisation des jeux (je fournis les hexagones !). Contacter Christophe Picard, 8 bis, rue Verte, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 906-40-11.

• Cherche des joueurs de wargames, de jeux de rôle et de diplomatie pour créer un club de jeux sur Brest. On dispose d'une salle tous les samedis soirs. Contacter Jacky Madec, 3, square Roussillon, Brest 29200. Tél. : 01-12-58, le soir.

• Cherche meneur de jeu pour *Double-jeu* (encart *J. & S.* n° 19). Contacter l'Association Vopaliec-Sf, 26, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers. Tél. : (41) 66-40-15.

• Cherche partenaires pour *MEGA* sur Toulouse. Hélène Blanchard, 73, avenue Raymond-Navarre, 31500 Toulouse.

• Cherche partenaires pour *D. & D.* dans la région de Laumes. Contacter Emmanuelle Barozet à Alise-Sainte-Reine, 21150 Les Laumes.

• Lionel Guidez, 37, rue des Chartreux, 13004 Marseille, cherche des partenaires pour jeux de rôle (cher Lionnel, c'est sympa de nous demander combien coûte le passage d'une annonce dans *J. & S.*, mais c'est GRATUIT!).

• Cherche partenaire pour *AD. & D.* et à m'initier à *Chevalry and Sorcery* et *Call of Cthulhu,* dans la région de Marseille. Téléphoner au 16 (91) 64-05-46.

• Opération Overlord? – CH PART. PEND. JUILLET A NICE (pour, entre autre) SQL/COL/COD.RC/FE.GOAugust. Victory in the West (1, 2, 3), OPER.Typhoon. WAR IN EUROP, 4 BAT NAP. J'ai un local. Téléphoner au 56-67-75.

Avis des clubs

• Organise club *Sorcellerie (Wizardry I).* Contacter Pascal Gendre, 29, rue Arrachart, 41000 Blois.

• Jeune club de Shogi (échecs japonais) recherche un local à Paris ou proche banlieue. S'adresser à l'Association Française de Shogi, 18, rue de la Palestre 95000, Jouy-le-Moutier.

• *Fantaysi* est le nom d'un club de jeux de rôle à Ajaccio. On y joue à *D. & D,* L'*Ultime Épreuve, Runequest* et *Légendes.* A Ajaccio il n'y a pas de magasins spécialisés, aussi le club aimerait bien recevoir des documents concernant le matériel des jeux de rôle. Contacter

Fantaysi, 2, avenue de la Grande-Armée, Le Rond Point, Porte A, 20000 Ajaccio.

• Je voudrais annoncer aux lecteurs de *J. & S.* que j'ai créé une bibliothèque de logiciels pour *Commodore 64*. Par l'intermédiaire de ce club les abonnés pourront s'échanger des programmes. Écrire à Bruno Bourdin, 12, rue Pasteur, 92250 La Garenne-Colombes ou téléphoner au (1) 780-10-61.

• Dans la baie de Saint-Tropez, *Chiffres et Lettres à gogo*, organisé par le Club des Chiffres et des Lettres de Beauvallon, au Golfe Bleu, du 26 août au 1er septembre. Du lundi au vendredi, « Coupe du Golfe Bleu » (réservée aux adhérents), dotée de séjours et de prix divers. Le samedi, « Grand tournoi open ». Pour la semaine, forfait de 1 500 F (comprenant la cotisation annuelle, la pension complète et les droits d'engagements. Tournoi open seulement : 120 F repas compris. Renseignements et inscriptions : Club des Chiffres et des Lettres de Beauvallon, Golfe Bleu, BP 126, 83120 Sainte-Maxime, tél. : (94) 96-05-90 ou (94) 96-07-25.

• Le squash club de Saint-Nazaire et Sivéa Nantes organisent en juillet, août et septembre des stages de squash et de micro-informatique. Pour tous renseignements, téléphoner au (40) 53-34-53 ou au (40) 47-53-09.

• Par les Fils du Dragon est un nouveau club d'informatique ludique de Charleroi en Belgique. Il propose une initiation au basic, un concours de jeux et de logiciels sur micro, des échanges... et dispose (pour l'instant) de quatre Dragons 32, d'un Spectrum, d'une TI 99/4A et d'une TI 58 C.

Club micro Par les Fils du Dragon, 27, chaussée de Montignies, 6060 Gilly, Belgique. Tél. : (71) 41-13-17.

Les bonnes occasions

• Vends *Legio VII* 130 F, *Wohrom* 80 F, *Zargos's Lord* 70 F, *Go luxe* 130 F ou le tout 350 F. Joindre Thierry Cornaire, 35, rue de Grenonvilliers, 78120.

• Vend wargames état neuf, très peu servi : *Squad leader* (règle en français), *1870, Napoléon à Austerlitz, Les dernières batailles de Napoléon*. Contacter Jean-François Bouthier, rue Pierre-Sémard, 24800 Thiviers. Tél. : (53) 55-04-43 après 20 h.

• Cherche *le Parrain*... Il s'agit bien sûr du jeu de société. Prêt ou vente. Contacter Éric Gillièron, 190, rue Marcadet, 75018 Paris.

• Vends (7 F pièce) des programmes de jeux sur calculatrices *(TI57 LCD, HP 33, 34C, 15C, TI 57, 58, 59)* dont les titres suivent : *Royaume, le Royaume de Zareck, La Guerre de l'Espace, Mort au mutant, Le Château infernal*. Joindre une enveloppe timbrée à vos noms et adresse ainsi qu'un chèque bancaire, sans oublier le nom de la machine. Vends également *Risk* (90 F). Écrire Claude Grand, 29, rue du Parc d'Artillerie, 03400 Yzeure.

• Vends *TI 58 C* avec module « master library »; chargeur et accus fiches, programmes, aide-mémoire, manuel; ainsi que wargames : *Yorktown, Okinawa, France 1940, Diplomacy, Médicis*. Contacter Stéphane Gilbert, 2, avenue de la Tranquillité, 78000 Versailles.

• Vends, états neuf, une *HP 41 C*, module x fonctions, module horloge, ensemble ou séparément. Prix très avantageux. Contacter J.M. Ancelin, 16 (1) 268-15-00, poste 35 31, aux heures de bureau.

• Échange ou vend de nombreux jeux pour *Apple II* (arcade, aventures, stratégie, wargames...) liste et prix sur demande. Contacter Laurent Maupas, Insa 601, 69621 Villeurbanne Cédex.

• Je vends mon micro car je suis trop absorbé par *Aftermath*, dont j'ai entrepris la traduction. Je cherche aussi des survivants de l'apocalypse ayant eux aussi commencé la traduction d'*Aftermath*. Vends *LYNX* 48Ko + 7 jeux, le tout pour 2 500 F. Contacter Stef Goussy, 11, boulevard Suchet, 75016 Paris.

Messages

• Passionné informatique et *Oric 1* cherche talentueux programmateur chevauchant même bécane pour échange programmes et idées.

• Maître de donjons cherche joueurs confirmés ou non dans la région de Draguignan. Pratiquons *D. & D.* et *MEGA*. Contacter Olivier de Vaulx, 321, avenue du Pont-d'Aups, 83300 Draguignan. Tél. : 68-60-69.

• Sur *Dragon 32* dans l'aventure *Trilogy*, Patrick Pachy nous signale qu'il est bloqué : après avoir trouvé l'œil de Dazmar et être descendu dans le souterrain, il obtient toujours la réponse *« You're failed to survive! »*... Les sauveteurs doivent contacter Patrick Pachy, 52, rue de Douai, 59950 Auby.

• Je possède *Tombs of Xeiops* sur *CBM 64* et je suis coincé. Que dois-je faire? Téléphonez-moi au (91) 93-64-04 Laurent Testard.

• Bloqué depuis deux mois dans *Return to the pirate's isle* de Scott Adams, sur *TI 99 4A*. Contacter Fabien Harter, 7, rue de la Ferjardière, 49000 Angers.

• Cherche possesseur d'*Apple II* en vue d'échanger des idées et des programmes. Contacter Vuong Hong Hai, 47, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : 250-00-86.

• Si vous possédez le logiciel *The blade of Blackpoole* pour *Apple II*, pouvez-vous m'aider à passer la plante carnivore? Contacter Emmanuel Alvès, tél. : (89) 27-06-75.

• Ultime demande. J'ai la chance de posséder la disquette *Ultima III*, mais malheureusement je n'ai plus la notice. Ce qui fait que je patauge littéralement dans la semoule. J'aimerais donc obtenir des conseils contre des programmes pour *Apple (Sorcellerie, Escape from Rungistan)*. Contacter Roland Crael, 27, rue Pierre-Corneille, 35100 Rennes.

• Cherche un mode d'emploi de la *HP 32 E*. J'en ai commandé une et je n'ai pas reçu le mode d'emploi. J'ai écris à l'expéditeur et il m'a répondu *« liquidation de stock »!* Contacter Salah Rabah, 3, rue du Bief, 74100 Annemasse ou tél. : (50) 38-42-49.

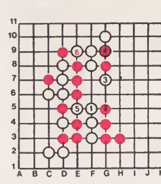
• *Viens on va jouer* est le titre de l'émission de David Dufresne. On y parle de wargames, de jeux de rôle, d'informatique, etc. C'est le jeudi, de 17 h 45 à 18 h 30 sur R.P.O. (Radio Poitiers Ouest) 90 Mhz. Pour tous renseignements, contacter David Dufresne (49) 58-59-55.

• Mon attention fut attirée par votre article sur *Le sorcier de la Montagne de Feu*. Je courus sur le champ dans une librairie pour me le procurer et quelle ne fut pas ma surprise en lisant à la fin de la première page : *« parmi leurs jeux préférés, citons (...) et la grande trilogie des jeux électroniques : Rune Quest, Donjons & Dragons et Traveller »!* Je compte sur vous pour signaler l'erreur ou plutôt l'horreur de cette infâme déclaration. Signé Patrick Bass. C'est chose faite!

Solutions

PAGE 69

Problème 1 :



1. Jaune joue en F5 et prend 3 paires de pions Rouges.
2. Rouge joue en G5 et prend 1 paire de pions Jaunes.
3. Jaune joue en G7 et prend 1 paire de pions Rouges.
4. Rouge joue en G9 et prend 1 paire de pions Jaunes.
5. Jaune joue en E5.
6. Rouge joue en E9.

Si Jaune joue en F9, Rouge réalise un « Pente » en E10, et gagne.
Si Jaune joue en E10, Rouge joue en F9, et réalise un « 4 ouvert » qui lui permet irrémédiablement d'obtenir un « Pente » dès son prochain coup.

Problème 2 :

1. Rouge joue en G8
2. Jaune joue en D8
3. Rouge joue en F8
4. Jaune joue en H8 et prend une paire de pions Rouges.
5. Rouge joue H10 et prend une paire de pions Jaunes.
6. Jaune joue en F8.

PAGE 17

Problème de solitaire :

4 saute 5, 1 saute 2, 7 saute 1, 10 saute 8, 4 saute 10 et 3, 9 saute 6, 4 saute 9, 7 saute 4 et vient au centre.

PAGE 26 A 31

Test (par Bernard Myers) :

A1 : le 1.
A2 : horizontalement : Ame, Nom, Elu, Ses.
Verticalement : Ânes, Mole, Emus.
A3 : ☆ 60.
A4 : on ne peut dire si le dessin représente une espèce ou l'autre mais les Yoyos sont ludomanes (si c'est un Yoyo, ce qu'il dit est vrai, si c'est un Zaza c'est faux et donc ce sont les Yoyos qui sont ludomanes).
A5 : C - D - F.
A6 : C.
A7 : A. Lentille; B. Carotte; C. Oignon.
A8 : les deux 5 pour faire un total de 11 par ligne.
A9 : rebrousser au nord. En continuant vers le sud on franchirait la distance complète entre deux téléphones; au nord seulement la partie entre la voiture et le téléphone.
A10 : 16. Le nombre est égal au nombre de cercles multiplié par le nombre de diamètres dessinés.
A11 : C et D.
A12 : R.
A13 : ★ = + 16.
A14 : dans onze heures et onze minutes, quand il sera 23 h 45.
A15 : 31. Le premier chiffre égale le nombre de voyelles; le second, le nombre de consonnes.
B1 : A. La base du L devrait être parallèle au sommet du E comme le cube B, et le côté du L devrait être parallèle à la base du H comme le cube D.
B2 : 3-1-4-2. Verticalement : Rame, Epar, Iris, Séné.
B3 : ☆ = 16.
B4 : on ne sait toujours pas si c'est un Yoyo ou un Zaza, mais ce sont les Yoyos qui sont végétariens (si c'est un Yoyo, c'est vrai; si c'est un Zaza, il ment donc n'est pas végétarien).
B5 : C - F - G.
B6 : D.
B7 : A. Cassis; B. Fraise; C. Grenade.
B8 : barrez le premier 6 de la première ligne; le sept de la deuxième ligne et le 6 de la ligne du bas : ce qui donne 17 par ligne.
B9 : 20 ans. $A = 15 + \frac{A}{4}$ où A = âge d'Alice.
B10 : 6. Le nombre est égal au nombre de fils dans les sections ayant un nombre pair moins le nombre de fils dans les sections ayant un nombre impair, ici (4+4+4) – (3+3).
B11 : A et C.
B12 : Horizontalement : Oisif; Ecrou; Tiède.
Verticalement : Ouest; Série; Foule.
B13 : ★ = ×4.
B14 : dans une heure et une minute, à 15 h 01 et 01 h 15.
B15 : le 9 juillet. Le jour est égal au nombre de lettres; la position dans l'alphabet de la première lettre égale la position dans l'année du mois, ici 7.
C1 : B et C. Regarder la direction du 6 par rapport au 5 et au 4, puis calculer quelle face se trouve à l'opposé de certaines faces.
C2 :

A D O S
É R O S
G U E T
U R N E
C È D E

C3 : ☆ 7.
C4 : B est un Yoyo qui lit *J. & S.* (Si B était un Zaza, il mentirait donc il lirait *J. & S.*, mais l'autre serait un Yoyo qui dit la vérité et lui aussi lirait *J. & S.*, mais on sait qu'une seule des espèces le lit donc B doit être un Yoyo).
C5 : B - D - F.
C6 : B.



C7 : A. Niche; B. Farce; C. Blague.
C8 : barrez le 9 première rangée; le second 12 de la deuxième rangée; le premier 9 de la troisième et le premier 12 de la rangée du bas pour faire 44 par rangée.
C9 : cinq ans et quatre mois. Soit 4N = N – 16 où N = âge de Nicolas.
C10 : 10, soit le nombre de barreaux clairs multiplié par le nombre de barreaux sombres moins le nombre de barreaux clairs.
C11 : D et F.
C12 : Horizontalement : Étage, Image, Ébène.
Verticalement : Épice, Adage, Élève.
C13 : ★ = (...+ 2) × 3
C14 : dans 13 h 32 minutes à 10 h 54.
C15 : le 18 novembre. Le jour est égal au nombre de voyelles multiplié par 6; le mois à l'écart alphabétique entre la première et la dernière lettre du nom.
D1 : MOITIÉ (n'oubliez pas que de l'autre côté la première lettre du mot sera sur le cube à notre droite).
D2 :

T O M E
P È R E
Ô T E R
N U É E

D3 : ☆ = 144.
D4 : à la porte B. Si à la porte B il y a un Zaza, A et C doivent cacher des Yoyos pour que l'affirmation soit fausse, mais alors A devrait être juste et ne l'est pas. Si porte B il y a un Yoyo, A et C doivent cacher des Zazas et l'affirmation sur ces portes doit être fausse : ce qui est le cas.
D5 : B tourné 90° dans le sens des aiguilles d'une montre; E tel quel; G tourné 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
D6 : C.

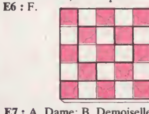


D7 : A. Flageolet; B. Timbale ou Flûte; C. Cor.
D8 : barrez le dernier 11 de la première rangée; le 13 et le 11 de la seconde rangée et le 5 et le 7 de la troisième. Ce qui donne 39 par rangée.
D9 : Thomas 11; Marguerite 9 (on peut résumer l'énoncé aux formules T + 4 = 3 (M – 4) et T – 1 = M + 1 où T et M égalent le nombre de fruits qu'avaient T. et M. pour commencer).
D10 : 36. Le nombre est égal au nombre de sections noires dans le cercle intérieur multiplié par 2, plus le nombre de sections noires du cercle extérieur multiplié par 3.
D11 : C et D.
D12 : ★ = au carré moins 16.
D13 : déplacez T, V, U, N pour obtenir : horizontalement : Natal, Ester, Ecume; verticalement : Nièce, Tatou, Larve.
D14 : dans deux heures et demie, à 22 h.
D15 : le 15 septembre 63. Le jour est égal à la somme des positions alphabétiques des voyelles; la première lettre du nom qui est l'initiale d'un mois nous donne ce mois; l'année est égale à la somme des positions alphabétiques des consonnes.
E1 : 6. Comme tous les dés sont identiques, on peut trouver les faces cachées des dés tout autour – quand il y a deux possibilités, on peut en éliminer une du fait que la même face ne se trouve pas deux fois du même côté. Quand on a établi le nombre de points sur trois des quatre dés de chaque face, on voit qu'il ne reste qu'une position dans laquelle le dernier dé rendra le nombre de points égal sur les trois faces.

E2 :

A	Z	U	R
N	O	N	E
S	O	I	N
E	■	S	E

E3 : ☆ = 0,7.
E4 : en B ce ne peut-être le Yoyo (il mentirait) ni le Zaza (il dirait la vérité), c'est donc le citron pressé. L'affirmation C est donc vraie et là se trouve le Yoyo. L'affirmation A est fausse et là se trouve le Zaza.
E5 : D tourné à 180°, E retourné puis tourné à 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, G tel quel.
E6 : F.



E7 : A. Dame; B. Demoiselle; C. Fillette.
E8 : Barrez le second 13 de la première rangée; 32 et 12 de la seconde; 27 et 12 de la troisième et 21 de la dernière. Ce qui donne 58 par rangée.
E9 : formez trois piles en principe du même poids – disons 9, 5 et 1 g; 8, 4 et 3 g et 2, 7 et 6 g. Mettez une pile sur chaque côté de la balance. Si un côté baisse le poids défectueux est du côté qui monte; si la balance reste égale, le poids recherché est dans la troisième pile. Procédez de la même manière pour la seconde pesée : séparez vos trois poids suspects et faites l'appoint avec les poids restant sur l'un d'entre eux pour qu'ils pèsent nominalement pareils. Si l'un d'eux est plus lourd le poids défectueux est dans la pile qui monte, sinon c'est le troisième mis de côté.
E10 : 24. Le nombre est égal au nombre des pétales blancs au carré, moins le nombre des pétales noirs au carré.
E11 : C et E.
E12 : Déplacez U, D, A, N, L. pour obtenir horizontalement : Évasé, Inouï, Écrue et verticalement : Égide, Amour, Élite.
E13 : ★ = au carré puis divisé par 2.
E14 : 16 h 40. La pendule A avance de 0,15 minute par minute et la pendule B avance de 0,2 minute dans le même temps. Elles se décalent donc de 0,05 minute par minute. Comme l'écart entre elles est de 29 minutes, elles ont été mises à l'heure il y a $\frac{29}{0{,}05}$ minutes = 580 minutes. En 580 minutes la pendule A en indique 667. Elle était donc à l'heure à 7 h. Depuis il s'est écoulé 580 minutes, c'est-à-dire 9 h 40 mn. L'heure juste est donc 16 h 40.
E15 : le 7 septembre 1936. Le jour est égal à la position alphabétique de la première lettre moins le nombre de lettres; le mois à la position alphabétique de la lettre qui vient plus d'une fois; l'année au nombre de voyelles pour le premier chiffre et au nombre de consonnes pour le second.

PAGE 58 ET 59

La cryptographie :

Problème n° 1.
Le clair était : « La plus noble conquête du cheval c'est la Femme. Alfred Jarry ».
Il avait été chiffré sur 9 colonnes à l'aide de la clef : JOURNALISTE, et des trois symboles : ♣, ♥, ◆.

♣	J	O	U	R	N	A	L	I	S
♥	T	E	B	C	D	F	G	H	K
◆	M	P	Q	V	W	X	Y	Z	/

Pour le décrypter il fallait lui appliquer la méthode des fréquences. Le / représentait un signe de ponctuation.

Problème n° 2.
Pour décrypter ce message il fallait étudier le premier cryptogramme par rapport au problème n° 1 puisque les deux messages avaient la même signification. Avec un peu d'attention, on arrivait à découvrir que si l'on faisait pivoter le crypto n° 1 de 90° vers la droite, que si l'on représentait ♣ par A, ♥ par B et ◆ par C et que si l'on relevait horizontalement de gauche à droite chaque rangée en portant le nombre de carrés vides avant chaque symbole on obtenait bien le nouveau crypto.
On découvrait par la même occasion que la lettre D signifiait simplement : fin de rangée.

A	♣	J	O	U	R	N	A	L	I	S
B	♥	T	E	B	C	D	F	G	H	K
C	◆	M	P	Q	V	W	X	Y	Z	/
								♣		
			♥							
		◆	♣						♣	
						♣				♣
				◆						
				♣						
			♥					♣		◆

et ainsi de suite...

Il suffisait alors d'appliquer en sens inverse le même système au message à décrypter pour reconstituer les neuf colonnes de l'antigramme et enfin obtenir le texte clair :
« Le moins que l'on puisse demander à une sculpture, c'est qu'elle ne bouge pas. Dali ».

Problème n° 3.
Le clair du message était :
« La plupart des lecteurs attribuent à ce qu'ils appellent le fond une importance supérieure à ce qu'ils nomment la forme. PV ».
Il s'agissait d'une transposition (les fréquences usuelles étaient respectées) basée sur le plus long mot de la langue française : ANTICONSTITUTIONNELLEMENT.
Cette clef littérale était transformée en clef numérique : 1, 12, 20, 6, 2, 17, 13, 19, 21, 7, 22, 25, 23, 8, 18, 14, 15, 3, 9, 10, 4, 11, 5, 16, 24.
Les 100 lettres du texte prenaient quatre fois place par groupe de 25 selon l'ordre de la clef numérique ci-dessus.
Vu la longueur de la clef le problème était a peu près insoluble. Les indications données pouvaient permettre de retrouver la place de 40 lettres et par le contexte de rétablir intégralement le clair.

Problème n° 4.
Le clair du crypto était :
« On n'a pas encore découvert ce langage qui pourrait exprimer d'un seul coup ce qu'on perçoit d'un seul clin d'œil » N.S.
N.S étant les initiales de Nathalie Sarraute, auteur de cette pensée.
Elle avait été chiffré avec l'alphabet suivant :

A	B	C	D	E	F	G
15	17	11	18	10	19	20
39	57	51	58	13	59	60
55				37		
79				50		
				53		
				77		

H	I	J	K	L	M	N
12	21	22	23	16	24	25
52	42	62	63	45	64	40
	61			56		45
	82			85		80

O	P	Q	R	S	T	U
26	27	28	29	30	31	32
46	67	68	43	38	41	44
66			69	70	71	72
86			83	78	81	84

V	W	X	Y	Z
14	33	34	35	36
54	73	74	75	76

Espace	1	2	3	4	5
47, 48, 49	87	88	89	90	91
94, 96, 98	6	7	8	9	0
	92	93	95	97	99

Cet alphabet incohérent est en réalité simple à concevoir. On le construit dans un espace de « table de roulette » de trente sept cases, en utilisant une clef qui pourra varier à chaque codage (ici, la clef était CHEVAL) les dix dernières cases reçoivent les lettres les plus fréquentes : ESANTIRULO et le E est attribué encore à la case 0.
On augmente de 10 la valeur de toutes les cases 0 = 10, 1 = 11... 36 = 46 et on donne a l'ensemble des lettres une valeur supplémentaire de 40. Les nombres 47, 48, 49 et leurs doubles 94, 96, 98 servent à crypter l'espace et les dix nombres qui restent sont utilisés éventuellement pour les chiffres de 1 à 0. Voici le tableau de roulette tel qu'il se présente :

		10 E 50		
	11 C 51	12 H 52	13 E 53	
	14 V 54	15 A 55	16 L 56	
	17 B 57	18 D 58	19 F 59	
	20 G 60	21 I 61	22 J 62	
	23 K 63	24 M 64	25 N 65	
	26 O 66	27 P 67	28 Q 68	
	29 R 69	30 S 70	31 T 71	
	32 U 72	33 W 73	34 X 74	
	35 Y 75	36 Z 76	37 E 77	
	38 S 78	39 A 79	40 N 80	
	41 T 81	42 I 82	43 R 83	
	44 U 84	45 L 85	46 O 86	

Problème n° 5.

Le texte clair était :
« Vieil océan, ô grand célibataire, quand tu parcours la solitude solennelle de tes royaumes flegmatiques tu t'en orgueillis à juste titre de ta magnificence native et des éloges vrais que je m'empresse de te donner L. » (L'initiale de Lautréamont).
Il était chiffré par une transposition à tableau complet avec la clef littérale CHANTEUR donnant la clef numérique : 2 4 1 5 7 3 8 6.
Pour décoder le message, il fallait rechercher les combinaisons possibles des 132 lettres qui le composaient (facteurs premiers). On obtenait : 132 = 2 × 2 × 3 × 11 d'où les possibilités : 2 × 66, 4 × 33, 6 × 22 et 11 × 22.
Des colonnes ou des rangées de 66 et de 33 lettres paraissant un peu longues, il valait mieux commencer par essayer 6 × 22 et 11 × 12. Avec un peu de chance, on trouvait assez vite que 6 × 22 présentait de bonnes caractéristiques (avec moins de chance, c'est-à-dire en essayant d'abord 11 × 12 et 12 × 11, on s'apercevait à la longue que l'on s'était fourvoyé).
Le tableau 6 × 22 se présentait ainsi :

1re ligne	E	V	O	I	I	E	L	C
2e ligne	O	A	A	N	G	D	R	N
3e ligne	L	C	A	E	I	A	B	T
4e ligne	E	I	A	R	Q	D	U	N
etc.	:	:	:	:	:	:	:	:
22e ligne	O	E	E	D	N	L	N	R

Et l'on avait le choix à la première ligne entre des anagrammes comme : LE VOICI, VOILE, CIEL, VIEIL, etc.
à la 2e ligne : RANG, GRAND, NANA ...
à la 3e ligne : BÂTI, CALE, CÉLIBAT
à la 4e ligne : RUINE, DUNE, RADIN (E), QUAND, RAQUE
...
à la 22e ligne : DON, DONNER, RONDE et L'ONDE

Il fallait alors très peu d'essais pour trouver que VIEIL, GRAND, CÉLIBAT, QUAND et DONNER nous apportaient la solution.

Problème n° 6.

La méthode des fréquences permettrait de résoudre ce problème, dont le clair était :
Z1 : « Les grands fauteuils n'ont plus de postérieur à leur mesure. J.P. » (Jacques Perret).
Z2 : « Le propre de la pensée sauvage est d'être intemporelle. C.L.S. » (Claude Levi-Strauss).
Z3 : « Un rêve sans étoile est un rêve oublié. P.E. » (Paul Eluard).
Il avait été chiffré avec la liste chiffrante suivante :

A	B	C	D	E	F	G	H
*	*	*	*	*	*	*	*
2	3	4	5	6	7	8	9

I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
Y	2	3	4	5	6	7	8	9	X

S	T	U	V	W	X	Y	Z
(xouy)^2	...^{3}	...^{4}	...^{5}	...^{6}	...^{7}	...^{8}	...^{9}

* = a ou b ou c, indifféremment.
... = x ou y indifféremment.
Il fallait se rendre compte que les signes +, −, () ou [] étaient sans signification, que les numérateurs de fractions pouvaient être indifféremment a, b ou c (seuls les dénominateurs étaient signifiants) et que x et y étaient interchangeables dès qu'ils étaient affectés d'une puissance (seule la puissance était signifiante).

Problème n° 7.

La rubrique de *J. & S.* n° 26 traitait du surchiffrement. Le problème posé plus récemment devait vraisemblablement être un problème comportant des chiffres. Parmi les problèmes proposés dans ce numéro, le problème n° 4 se présente sous la forme d'un cryptogramme numérique. On pouvait rapidement constater que le nombre de chiffres du problème n° 4 était le même que le nombre de lettres et signes du problème n° 7, soit : 230.
Le clair du message était donc le texte de Nathalie Sarraute cité ci-dessus.
Quant au procédé de surchiffrement il était alors extrêmement simple de le restituer avec sa clef : ESANTIRULO liste des dix lettres les plus fréquentes de la langue française.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
E	S	A	N	T	I	R	U	L	O
B	C	D	F	G	H	J	K	M	P
!	:	Q	V	W	X	Y	Z	•	?

PAGES 60 ET 61

Questions de logique
La Nébuleuse Obscure

Aquanile
Deux affirmations sont fausses et une est vraie. S'il fallait prendre le sceptre, les première et troisième affirmations seraient vraies. Il faut donc aller sur Arbrume.

Arbrume
S'il fallait prendre la couronne, les première et troisième affirmations seraient vraies. Or une seule affirmation est vraie. C'est donc qu'il faut prendre le trident et le spectre. Vous allez sur Khalium.

Automnale
S'il fallait prendre le trident, les première et deuxième affirmations seraient vraies. Or une seule affirmation est vraie. Il ne faut pas prendre le trident. Allez sur Irone.

Adémionde
S'il fallait prendre le sceptre, les première et troisième affirmations seraient vraies. Il ne faut pas prendre le sceptre. La deuxième affirmation est vraie. Donc les deux autres sont fausses. Il faut prendre le trident et la couronne. Vous allez sur Fulminate.

Burbane
Si la quatrième affirmation était vraie, l'une des deux premières le serait aussi. La quatrième affirmation est fausse. Les deux premières également. L'affirmation vraie est la troisième. Allez sur Nivelle.

Carline
Si la quatrième affirmation était vraie, l'une des deux premières le serait aussi. La quatrième affirmation est fausse. Les deux premières également. L'affirmation vraie est la troisième. Allez sur Javelotte.

Dérandèle
Si la quatrième affirmation était vraie, l'une des deux premières le serait aussi. La quatrième affirmation est fausse. Les deux premières également. L'affirmation vraie est la troisième. Allez sur Houque.

Euthrope
Si la quatrième affirmation était vraie, l'une des deux premières le serait aussi. La quatrième affirmation est fausse. Les deux premières également. L'affirmation vraie est la troisième. Gagnez Nautile.

Fulminate
La première et la troisième affirmations ne peuvent être fausses toutes deux. L'affirmation vraie est l'une d'entre elles

La deuxième et la quatrième affirmations sont donc fausses. D'après la quatrième affirmation, Aude est avec Elt. D'après la deuxième affirmation, Bettie est avec Den. Donc Carole est avec Fran. Vous gagnez Lépale.

Geoïdale
Les deuxième et quatrième affirmations ne peuvent être fausses toutes deux. L'affirmation vraie est l'une d'entre elles. Les première et troisième affirmations sont donc fausses. D'après la troisième affirmation, Carole est avec Den. D'après la première affirmation, Aude est avec Fran. Bettie est avec Elt. Vous gagnez Nurvane.

Houque
La première et la quatrième affirmations ne peuvent être fausses toutes deux. L'affirmation vraie est l'une d'entre elles. Les deuxième et troisième affirmations sont donc fausses. D'après la deuxième affirmation, Bettie est avec Fran. D'après la troisième affirmation, Carole est avec Fran. Aude est avec Den. Vous gagnez Burbane.

Irone
Les deuxième et quatrième affirmations ne peuvent être fausses toutes deux. L'affirmation vraie est l'une d'entre elles. Les première et troisième affirmations sont donc fausses. D'après la première affirmation, Aude est avec Elt. D'après la troisième affirmation, Bettie est avec Fran. Carole est avec Den. Vous gagnez Modane.

Javelotte
Les tables de vérité des opérations de logique élémentaire, que nous avons vues dans les nos 16 à 21, aident à la résolution de ce problème. Appelons :

A : la formule magique est Hepta.

B : la formule magique est Penta.

C : la formule magique est Vista.

En logique symbolique, le problème s'écrit :

1. A
2. $A \vee \neg B$
3. $B \rightarrow C$

Huit cas sont possibles selon que A, B et C sont vrais ou faux. Le seul cas où, parmi les affirmations précédentes, deux sont fausses et une est vraie, se produit lorsque A est faux, B est vrai et C est vrai.

La formule magique est donc Pentavista. Vous gagnez Nourtande. Mais un raisonnement de bon sens peut aboutir au même résultat. Si la formule magique était Hepta, la première et la deuxième affirmation seraient vraies. Donc la formule magique ne comprend pas Hepta.

Si la formule magique n'était pas Penta, la deuxième et la troisième affirmations seraient vraies (pour ce dernier point, voir *J. & S.* n° 20, page 101). C'est donc Penta.

Les deux premières affirmations sont fausses. La troisième affirmation est vraie. Si c'est Penta, c'est Vista. C'est donc Pentavista. Vous gagnez Nourtande.

Khalium
Par le même raisonnement que celui tenu par Javelotte, on trouve que la formule magique est Btrrraarvv. Vous gagnez Irone.

Lépale
Par le même raisonnement que celui tenu pour Javelotte, on trouve que la formule magique est Abracadabra. Vous gagnez Geoïdale.

Modane
Par le même raisonnement que celui tenu pour Javelotte, on trouve que la formule magique est « Sésame ouvre-toi ». Vous gagnez Lépale.

PAGES 62 ET 63

Le Livre aux Mille Secrets

1. La forêt carnivore
A. si les deux ermites sont des Menteurs ou des Perroquets, comme A ne prononce pas une phrase interrogative après votre question, A est un Menteur. Si B est un Perroquet, son affirmation est fausse puisqu'il parle après un Menteur. Si B est un Menteur, son affirmation est fausse également. Les quatre affirmations sont fausses. Il faut aller aux Propylées Titanesques.

B. les deux ermites sont des Véridiques ou des Perroquets, comme A ne prononce pas une phrase interrogative après votre question, A est un Véridique. Si B est un Perroquet, son affirmation est vraie puisqu'il parle après un Véridique. Si B est un Véridique, son affirmation est vraie également. Les quatre affirmations sont vraies. Vous allez à l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier.

2. Les propylées titanesques
B prononce une affirmation fausse en disant qu'il est un Menteur. Les deux premières affirmations sont fausses. A n'est pas un Perroquet puisqu'il a prononcé une phrase en premier. A est donc un Menteur ou un Alternatif.

Si A est un Menteur, sa première affirmation est fausse et B n'est pas un Menteur. Comme il ment, B n'est pas un Véridique. Comme les deuxième et quatrième affirmations sont fausses, B n'est pas un Alternatif. B est un Perroquet.

Si A est un Alternatif, la troisième affirmation est vraie. Donc la première affirmation est fausse. Comme la deuxième affirmation est fausse et la quatrième, vraie, B est un Alternatif ou un Perroquet. On a donc trois solutions :

Alternatif – Alternatif
Alternatif – Perroquet
Menteur – Perroquet

a. si vous êtes sur Nautile, il n'y a pas d'Alternatif parmi les deux touristes, qui sont donc un Menteur et un Perroquet, de deux catégories différentes. Vous allez à la Forêt carnivore.

b. si vous êtes sur une autre planète, il n'y a pas de Perroquet parmi les deux touristes, qui sont donc deux Alternatifs, de même catégorie. Vous allez à l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier.

3. Le jongleur scintillant
La première phrase du jongleur n'est pas interrogative. Le jongleur n'est donc pas un Perroquet.

Les deuxième et troisième affirmations sont, l'une vraie, l'autre fausse, pas forcément dans cet ordre. Le jongleur n'est, ni un Véridique, ni un Menteur. C'est donc un Alternatif.

a. si vous êtes sur Nourtande, le nombre d'affirmations fausses est pair. La première et la troisième affirmations sont fausses, et la seconde, vraie. Allez à la Forêt Carnivore.

b. si vous n'êtes pas sur Nourtande, le nombre d'affirmations fausses est impair. La seconde affirmation est fausse, et les deux autres, vraies. N'allez pas à la Forêt Carnivore, mais à la Chaumière du Grippeminou.

4. La chaumière du Grippeminou
La première phrase du grippeminou n'est pas interrogative. Le grippeminou n'est donc pas un Perroquet.

Les deuxième et troisième affirmations sont, ou vraies toutes deux, ou fausses toutes deux. Le grippeminou est donc un Véridique ou un Menteur.

a. si vous êtes sur Nivelle, le grippeminou n'est pas un Menteur. C'est un Véridique. Allez au Cabaret du Jongleur Scintillant.

b. si vous n'êtes pas sur Nivelle, le grippeminou n'est pas un Véridique. C'est un Menteur. Allez dans la Forêt carnivore.

5. Le labyrinthe d'Akar
Les troisième et quatrième affirmations sont, l'une vraie, l'autre fausse, pas forcément dans cet ordre.

a. s'il y a trois affirmations vraies et une fausse, les deux premières affirmations sont vraies. Le toboggan ne mène pas uniquement à la sortie. Donc, vous allez maintenant à la Pièce au Cent Récipients.

b. s'il y a trois affirmations fausses et une vraie, les deux premières affirmations sont fausses. Le toboggan, d'une part, mène uniquement à la sortie, d'autre part, ramène uniquement à l'entrée, ce qui ne peut se concevoir que si le labyrinthe possède un accès unique. Vous gagnez la Place aux Six Avenues.

6. La place aux six avenues
a. les trois lutins sont un Menteur, un Perroquet et un Alternatif. Une analyse de logique pure, qui ne s'attache pas au sens des phrases, conduit au raisonnement suivant.

Les deux affirmations de C sont, ou vraies toutes deux, ou fausses toutes deux (voir *J. & S.* n° 17, page 99, et *J. & S.* n° 20, page 101). Elles ne peuvent pas avoir été prononcées par un Alternatif, ni par un Perroquet parlant après un Alternatif. Elles ont donc été prononcées, soit par un Perroquet parlant après un Menteur, soit par un Menteur. Les deux affirmations de C sont fausses. D'après la troisième affirmation, vous devez aller à la Pièce aux Cent Récipients, mais pas au Cabaret du Jongleur Scintillant.

Si l'on s'attache au sens des phrases, on doit considérer que l'on ne peut prendre qu'une seule des six avenues; il faut donc trouver une solution où l'on doit gagner une des six destinations et aucune des cinq autres. A est l'Alternatif, B le Menteur et C le Perroquet. La première affirmation est vraie et les cinq autres, fausses. Dans ce cas, il ne faut gagner aucune autre destination que la Pièce aux Cent Récipients.

b. les trois lutins sont un Véridique, un Perroquet et un Alternatif. Si l'on s'attache aux sens des phrases, on doit considérer que l'on ne peut prendre qu'une seule des six avenues. Il faut donc trouver une solution où l'on doit gagner une des six destinations et aucune des cinq autres. A est l'Alternatif, B le Véridique et C le Perroquet. Toutes les affirmations sont vraies, sauf la quatrième. Cette solution est double, puisqu'on peut aller, soit au Labyrinthe d'Akar, soit à l'Antre des Enchanteur, Magicien et Sorcier. Mais comme on vient de cet endroit, on ne va pas y retourner. On va au Labyrinthe d'Akar.

7. L'antre des Enchantenrs, Magicien et Sorcier

a. il n'y a aucun Menteur parmi les trois personnages. Si la première affirmation était fausse, ou bien les deux affirmations de B seraient fausses, et B serait un Menteur, ou bien les deux affirmations de C seraient fausses, et C serait un Menteur.

C'est donc que la première affirmation est vraie. A est l'Enchanteur. Allez au Labyrinthe d'Akar.

b. il n'y a aucun Véridique parmi les trois personnages. Si la première affirmation était vraie, ou bien les deux affirmations de B seraient vraies, et B serait un Véridique, ou bien les deux affirmations de C seraient vraies, et C serait un Véridique. Donc la première affirmation est fausse. A n'est pas l'Enchanteur. Allez à la Place aux Six Avenues.

8. La pièce aux Cent Récipients

a. si vous venez du Labyrinthe d'Akar, vous pourrez déterminer que le livre n'est ni dans l'amphore, ni dans la jarre, et vous ne pourrez tirer aucune conclusion sur la présence du livre dans le coffre. Tant pis pour vous. Vous repartirez sans le livre.

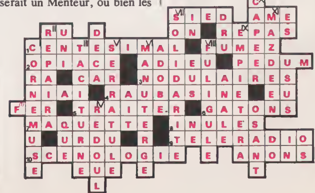
b. si vous venez de la Place aux Six Avenues, vous pourrez déterminer que A est le Menteur, B l'Alternatif et C le Perroquet. Les quatre premières affirmations sont fausses et les deux dernières, vraies. Le livre n'est pas dans l'amphore, ni dans la jarre, mais dans le coffre. LE LIVRE AUX MILLE SECRETS EST A VOUS!

PAGES 64 ET 65

Jeux de lettres
(par Benjamin Hannuna) :
Du coq à l'âne :

OIE - OIL - FIL - FOL - FOX.
DEY - DER - FER - FOR - FOI - ROI.
FAIM - FAIS - FOIS - SOIS - SOIF.
CERF - CERS - CORS - COIS - CRIS - CRIN - ORIN - OVIN.
CANIF - CANIN - CALIN - SALIN - SAPIN - SUPIN - SURIN.

Anagrille :



(1) ou BER, DER, TER, VER.

Les anaphrases :
INSURGÉE - SEIGNEUR
PONGISTE - POIGNETS
LABEURS - SABLEUR - SALUBRE
RECTEUR - RECRUTE - CAPÉSIEN - SAPIENCE
STAYERS - SATYRES

Les cousins :
ADENT - AGENT - AIENT - AVENT - AXENT
AJOURS - AMOURS - ATOURS
PALASTRE - PALESTRE - PALUSTRE
BIDENT - BILENT - BINENT - BISENT
COAPTEUR - COAUTEUR
DÉBORDE - DÉCORDE - DÉMORDE - DÉTORDE
DUMPING - JUMPING
FENDEUR - TENDEUR - VENDEUR
BRAYER - DRAYER - FRAYER
POLYPODE - POLYPORE

Top et Sous-Top :
1. TORPÉDO; HOT-DOG ou DÉPORT
2. GLENOÏDAL; GO-DAILLE
3. LECITHINE; CHIENLIT
4. BOSTRYCHE; BRO-CHETS
5. PHYTOPTE; TYPOTE
6. POT-POURRI; PROPRIO
7. AGHA; AGA
8. AVEUGLE-NÉ; ENLE-VAGE
9. SANS-CŒUR; NAUCO-RES ou NARCOSES
10. EX ABRUPTO; RABO-TEUX

Le coup de Jarnac :
ORE + Z = ZÉRO
RAIE + Z = AZERI
YOGAS + Z = AZYGOS
ARGUÉE + Z = GERZEAU
ANURIES + Z = SUZE-RAIN
NITROSÉE + Z = ZOSTÉ-RIEN

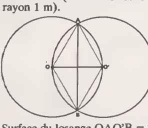
La filière :
GOND ou OING - DIGON - GIROND ou GUIDON - GOURDIN - RIGAUDON - BIGOURDAN

PAGES 66 ET 67

Zoologique (par Marie Berrondo) :

La poule :
Commençons par calculer les 11 premières puissances de 5 : 1, 5, 25, 125, 625, 3 125, 15 625, 78 125, 390 625, 1 953 125, 9 765 625.
Cette dernière puissance de 5 se trouve quatre fois dans le nombre exprimé par la poule : C = 4.
Dans ce qui reste alors, 5^9 se trouve une fois : O = 1. Dans ce qui reste encore, 5^8 ne se trouve aucune fois : T = 0. Puis on retrouve avec les trois symboles suivants, les mêmes valeurs que précédemment. Et on continue terme à terme jusqu'à trouver ainsi : D = 3 et E = 2.

Le chien :
Soit O et O' les emplacements respectifs de Monsieur et de Madame Dupont à un instant donné.
Si le chien n'était attaché qu'à Monsieur Dupont sa surface d'action serait π (surface du cercle de rayon 1 m^2).
Il en serait de même s'il n'était attaché qu'à Madame Dupont. Tandis qu'il ne peut se déplacer en réalité que dans l'intersection de deux cercles, de rayon 1 m, et dont les centres sont distants de 1 m. Soit A et B les points d'intersection de ces cercles (centres O et O', rayon 1 m).



Surface du losange OAO'B = 2 (surface OAO') = $\sqrt{3}/2$.
Surface du secteur de centre O compris entre A et B = $\pi/3$.
Surface du secteur du centre O compris entre A et B = $\pi/3$.
Donc la surface de l'intersection des deux cercles est :
$\pi/3 + \pi/3 - \sqrt{3}/2 = 2{,}094 - 0{,}866 = 1{,}228\ m^2$.

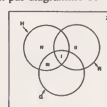
Les deux baleines :
Soit t_1 le temps passé entre la séparation des deux baleines et le demi-tour de la plus rapide. Soit t_2 le temps passé entre le demi-tour et l'instant où les baleines se retrouvent ($t_1 + t_2$ = 3/4, en adoptant l'heure comme unité de temps).
Distance entre le lieu de séparation et celui où les baleines se retrouvent :
$6\,(t_1 + t_2) = 10\,t_1 - 10\,t_2$.
Nous avons ainsi deux équations à deux inconnues t_1 et t_2 :
$4\,t_1 + 4\,t_2 = 3$, $4\,t_1 - 16\,t_2 = 0$, donc $20\,t_2 = 3$ et $t_2 = 3/20$ = 9 minutes.
Le demi-tour a donc eu lieu à 9 h 51 mn ou 10 heures moins 9.

Le lapin et le kangourou :
Soit l la longueur d'un saut de lapin, soit k celle d'un saut de kangourou. Avance du lapin : 77 l.
Nous savons que : 3 k = 8 l et qu'en un certain temps t, le kangourou avance de 9 k (ou 24 l) et le lapin de 13 l.
Rattrapage correspondant : 24 l − 13 l = 11 l.
Pour rattraper toute l'avance du lapin, il faudra donc

$$\frac{771}{111} \times t = 7\ t$$

Ce qui correspond à 63 sauts de kangourou.

Hippopotames, rhinocéros et girafes :
Oui. Soit Z l'ensemble des zoos, H le sous-ensemble de ceux où il y a des hippopotames, R le sous-ensemble de ceux où il y a des rhinocéros et G le sous-ensemble de ceux où il y a des girafes. Représentation par diagramme de Venn :



La première condition nous dit que la partie I est vide; la deuxième condition nous dit que la partie II est vide; la troisième condition nous dit que la partie III est vide; mais cela n'implique en aucune façon que la partie IV (avec hippopotames sans girafes ni rhinocéros) doive être vide.

Chauve-souris, ours, ouistitis et éléphants :
Soit y la quantité absorbée chaque jour par un éléphant, x par une chauve-souris, z par un ouistiti et t par un ours.
Nous cherchons y en fonction de x et nous savons :
17 t = 170 z, 100 000 x = 50 z, 10 t = 4 y,
ou : t = 10 z, z = 2 000 x, y = 5/2 t,
donc : y = (5/2) . 10 . 2 000 x = 50 000 x.
Une douzaine d'éléphants mangent donc autant que 600 000 chauve-souris.

Lions, gazelles, guépards et zèbres :

Lions	Gazelles	Guépards	Zèbres
42	84	72	1 587
Capturés			
78	36	48	138
x	x	x	2 085 − 3 x

Soit x le nombre initial de lions, de gazelles ou de guépards. Nombre de lions capturés : 0,65 x; nombre de gazelles capturées : 0,30 x; nombre de guépards capturés : 0,40 x; nombre de zèbres capturés : 0,08 (2 085 − 3 x).
Ce qui fait en tout : 1,11 x + 166,8 = 2 085 − 1 785 = 300 soit : x = 120.
Nombre de gazelles capturées personnellement :
$\sqrt[3]{1\,587 - (20 \times 78)} = 3$

PAGE 70

Les sept gagnants (par Louis Thépault) :
Les six chiffres du gain global sont différents, mais écrits en lettres, la dernière tranche est identique à la première. Cela n'est possible que si le nombre commence par :
– cent quatre-vingt et se termine par cent quatre-vingts ou cent quatre;
– cent soixante et se termine par cent soixante,
soit : cent quatre-vingt / X / mille / Y / cent quatre vingts, cent quatre / vingt / X / mille / Y / cent quatre,
cent soixante / X / mille / Y / cent soixante.
Le nombre en lettres peut être décomposé en sept tranches, où la première et la dernière sont identiques. La seule possibilité est alors la 2[e] avec X en

deux nombres : dix-huit – dix-neuf – dix-sept, ce qui donne avec les 6 chiffres différents : 198.04 et 197.04.
Le montant est divisible par 7, ce qui donne :
198604 ou 197204.
Chacun a alors reçu : pour 198604 : 28 372 F; pour 197204 : 28 172 F.
Dans la somme libellée en lettres, l'énoncé précise qu'il y a sept nombres. Seule possibilité : vingt-huit mille trois cent soixante-douze.
Le gain global est donc 198 604 F et chacun a gagné 28 372 F.

PAGE 70

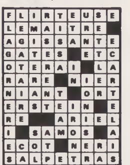
Des pommes, des poires... et des oranges (par Claude Abitbol) :
Paul prend une orange, Pierre et Jean, une pomme chacun.

Induction et déduction (par Louis Thépault) :
Soit $\overline{abc}$ le numéro de la dernière page d'un des chapitres. On a $\overline{abc} = 100a + 10b + c$ (a pouvant être nul). Ce chapitre contient $a + b + c$ pages. Le numéro de la dernière page du chapitre qui le précède est donc $100a + 10b + c - a - b - c = 99a + 9b$ = multiple de 9.
Conclusion : chaque chapitre qui précède un autre a un nombre de pages multiple de 9; celui qui ne contient que sept pages est donc le dernier. Il contient la page 112, la somme de ses chiffres est sept et c'est le plus court. Sa dernière page ne peut donc porter que le n° 115.
Connaissant la dernière page d'un chapitre, on déduit par la somme de ses chiffres son nombre de pages et donc le numéro de la dernière page du chapitre précédent.
Soit, en partant de 115 :

n° dernière page :	115	108	99	81	72	63	54	45	36	27	18	9
nombre de pages :	7	9	18	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Le traité contient cent quinze pages réparties en douze chapitres. Le plus long est le dixième qui comporte dix-huit pages.

Mots croisés anagrammes (par Jean Lacroix) :



F	L	I	R	T	E	U	S	E
L	E	M	A	I	T	R	E	■
A	G	I	S	S	A	N	T	E
G	A	T	E	S	■	E	T	C
O	T	E	R	A	I	■	L	A
R	A	R	E	■	N	I	E	R
N	I	A	N	T	■	O	R	T
E	R	S	T	E	I	N	■	E
R	E	■	■	A	R	I	E	L
I	■	S	A	M	O	S	■	A
E	C	O	T	■	N	E	R	I
S	A	L	P	E	T	R	A	S

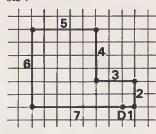
PAGE 72

Les héritages (par Jean-Pierre Colignon) :
Le nombre de rangements distincts des onze objets dans les vingt alvéoles de la vitrine est égal à A_{20}^{11}, soit 20.19.18.17.16. 15. 14. 13. 12. 11. 10 = 6 704 425 728 000 possibilités. A raison d'un quart d'heure par essai, Adélaïde devrait consacrer 100 566 385 920 000 minutes à ses rangements, c'est-à-dire la bagatelle de 191 336 350 années, 2 jours, une heure et 12 minutes (sans compter les années bissextiles...).

Les joueurs (par Claude Abitbol) :
Si n = nombre de joueurs
n – 1 = nombre de joueurs perdants.
$n(n - 1) = 20$; $n^2 - n - 20 = 0$; $n = 5$ ($n = -4$ à rejeter).
Il y a donc cinq joueurs autour de la table.

PAGE 72

La puce (par Louis Thépault) :
Voici la seule solution possible :



Mots croisés puzzle (par Louis Thépault) :
Voici les cinq morceaux...

P	E	I	L	E
O	S	S	E	S
E	S	H	A	S
E	C	O	U	T
C	H	A	E	S

... qui donnaient, correctement assemblés :

E	C	O	P	E
C	H	A	O	S
H	A	S	E	S
U	T	I	L	E
E	S	S	E	S

PAGES 73 A 75

Notes de résolution du Féodédal
100. Dans l'obscurité, deux portes; si ↑ la droite → 151; si ↑ la gauche → 196.
101. ♖.
102. Une corde peut vous mener à 41.
103. Le socle semble fait pour lui, vous le posez? oui → 169; non → 118.
104. La chaîne tombe avec fracas dans l'eau, XR.
105. L'estrade sur laquelle vous êtes, vous emmène en 20.
106. □ ↑ 20 ou 29 ou autre en R.
107. et l'aigle est là... ← 141 il vous emmène en 46.
108. X d'ouvrir les deux portes... → 4.
109. ♖ ♣; il y a un vase avec deux ailes, rempli de vif-argent, il est insoulevable, si vous R → 118, si vous videz le vase → 180.
110. Mais l'araignée, elle, ne vous épargne pas! †.
111. ← 141; il redouble de colère et rend X le passage en 72 → 144.
112. → 118.
113. → 184..
114. Si vous mettez l'œil de DRYH dans le trou → 142; sinon → 101.
115. Il vous soulève! Vous êtes à quatre mètres du sol; vous lâchez? oui → 174; non → 197.
116. Vous arrivez en haut de la tour sans dommage.
117. ♥ un œuf énorme, vous le prenez → 177; vous R → 112.
118. ♖, □ R.
119. X de passer, □ que sauter dans le vide †.
120. DRYH, père du royaume, pétrifié lors d'un combat de géants.
121. Un ◆ sombre et raide, vous tombez → 178.
122. Le ◆ ↑ 28.
123. Le ◆ ↑ 45.
124. Le volcan s'apaise, après un refroidissement, □ passer.
125. Si vous ○ l'œuf d'aigle → 175; sinon 119.
126. Si vous ne ○ pas l'œil de DRYH, X de passer entre les statues → 187.
127. Si vous ○ l'œuf d'aigle → 103; sinon ♖ ♣.
128. ← 141, ← 152, en échange il désire l'œuf d'aigle, si vous refusez □ R, sinon → 168.
129. D'un geste, il vous tue †.
130. X de prévoir, vous tombez dans le vide †.
131. Si vous ■ dans la nef → 166; sinon → 101.
132. Un aigle fond sur vous, il vous emmène en 46 avec l'œuf...
133. Si vous ■ dans la nef → 101; sinon □ R.
134. Le ◆ ↑ 43.
135. Le ◆ ↑ 9.
136. Le ◆ ↑ la bouche en 25.
137. Vous êtes mouillé, vous glissez et tombez en 57; si vous ○ l'œuf, il se brise.
138. □ ↑ 11, mais attention au vertige...
139. Le vase s'envole vers le ciel à une vitesse vertigineuse, ♖ □ R.
140. Une eau noire déferle sur vous, †.
141. Apparemment vous le dérangez dans son travail...
142. X de le retirer! Le sol tremble, ♥ un ◆ à côté → 179.
143. Il vous expédie en 52.
144. Si vous ne ○ pas l'œuf d'aigle, X de partir †; sinon → 192.
145. ♖, mais vous êtes trempé jusqu'aux cuisses!
146. ♖, mais arrivé en 44, la barque ↑ 35, XR.
147. Comment diable êtes-vous arrivé-là?!

148. ♥ une gemme de diamant dans l'œil du Père DRYH.
149. Si ← 145, une semaine après vous perdez l'usage de vos jambes; si ← 192, vous devenez aveugle; si ← 173, votre bras droit s'atrophie; si ← 121, vous devenez muet; si ← 176, vous devenez claustrophobe; si ← 138, vous avez la phobie des hauteurs; sinon... tout va bien!
150. ♖, □ R, l'œuf est intact...
151. P, un trou dans le mur → 138.
152. Il vous demande : *« Que voulez-vous? ».*
153. ♖, □ ↑ 32 (haut).
154. Le ◆ ↑ 37.
155. Dans le noir, une grille se referme derrière vous, XR → 193.
156. L'escalier tremble mais □ passer.
157. ♖, il n'y a rien, pourtant ♥ un coffret rempli de joyaux!
158. □ ↑ 52, le ◆ est fermé, ♣.
159. Tout ce que □ déchiffrer : *Celui qui désire la richesse embarquera; s'il convoite la gloire, il attendra le neuvième mois et s'il veut la liberté, il volera les ailes de mercure ».*
160. ♥ un trou sur le front, si vous ○ l'œil de DRYH → 114, sinon → 101.
161. ← 141, ← 152, → 168.
162. Une fois, ça va, deux fois... l'escalier s'écroule †.
163. Elle résiste, si vous insistez → 140.
164. P sombre, un rai de lumière passe sous une porte; vous R → 118; vous ■ → 130.
165. Un ◆ sombre et raide, vous ↑ un carrefour dans le noir; vous ↑ la droite → 122; vous ↑ la gauche → 136.
166. Il sombra, mais ne tombera point...
167. Si vous ne ○ aucune gemme, le guide ouvre une trappe sur un ◆ et vous y tombez → 193; sinon → 199.
168. Vous répondez : *« la richesse »* → 143 : « la gloire » → 181; *« la liberté »* → 170.
169. L'œuf se dématérialise! → 105.
170. Il éclate de rire puis → 198.
171. ♖, rien que des graffitis cabalistiques... ♣.
172. OK, ♖, mais XR.
173. □ ↑ 32 (bas), ♖.
174. Vous vous retrouvez en 70, il ↑ le ciel... si vous ○ l'œuf, il s'est écrasé.
175. Avec ça, vous survivrez une semaine, car → 119.
176. L'escalier ↑ un ◆; après une très longue marche dans le noir → 123.
177. OK; vous R en 19? oui → 150; vous attendez → 132.
178. Si vous ○ l'œuf, il se brise; si vous ○ l'œil de DRYH, vous le perdez; → 122.
179. Il ↑ 54.
180. Vidé du lourd liquide, il semble attiré vers le ciel; vous lâchez → 139; vous ne lâchez pas → 115.
181. Il réfléchit et répond : *« Vous la trouverez seul! »* → 129.
182. Le ◆ ↑ 33.
133. La main de pierre s'abat sur vous, †.
184. Les ruines s'écroulent, la toile d'araignée vous sauve de la chute mortelle → 110.
185. La machine ne bronche pas, mais arrivé en 71, elle rembobine la corde, XR.
186. Si vous ○ l'œuf, il se brise; □ ↑ 73 mais XR.
187. □ ↑ 30 ou 22.
188. Si vous ○ l'œuf d'aigle → 128; sinon → 161.
189. Le passage pour ↑ 51 s'écroule, XR → 131.
190. Une porte X à ouvrir, ♣.
191. X R, †.
192. En le jetant au feu, une vive explosion... → 124.
193. Le ◆ ↑ 66.
194. Si vous ○ l'œil de DRYH, □ passez entre les statues; sinon → 125.
195. ♖, c'est une statue, les yeux sont en diamant, X à retirer → 160.
196. Un escalier dans le noir ↑ 5.
197. Trop tard, si vous lâchez, †; sinon † à partir de 10 000 mètres d'altitude!...
198. Il vous expédie en 7.
199. Vous lui donnez l'œil de DRYH, (ou autre si vous ○), puis □ passer...
200. Si ← 156 → 162; sinon → 156.

PAGES 76 A 78

Les échecs

Diag. 1 : 1. Fa2! dégageant la colonne e et menaçant simultanément 2. De8 mat et 2. F×b1. Les noirs peuvent tenter 1. ... Te7 mais devront s'incliner après 2. Dc4! qui vise g8. A noter que 1. Ff5 aurait été moins efficace à cause de 1. ... Db3!; 2. De8+, Dg8.

Diag. 2 : 1. Fb7! menace 2. Dg6 mat ainsi que 2. F×a6 et permet donc aux blancs de capturer la Dame adverse. (Levenfisch-Freimann, 1925).

Diag. 3 : 1. ... Fg1!! (menaçant 2. ... D×h2 mat); 2. R×g1 (2. Td2 ne résout rien à cause de 2. ... Te1!), Te1+; 3. Rf2, Df1 mat.
(Frieberg-Schüssler, 1976).

Diag. 4 : 1. Fd6!! qui, tout en parant la menace 1. ... Td2+,

envisage 2. Dh8 mat ou 2. F×e7+. Si 1. ... Rg8; 2. Ch6+, Rf8; 3. Dh8 mat et si 1. ... Td2+; 2. D×d2, F×d6; 3. T×b7 er les blancs ont une Tour de plus.
(Alfeis-Torman, 1949).

Diag. 5 : 1. Td8+!!, F×d8 (couvrir l'échec ne vaut pas mieux); 2. e7+! suivi de 3. e×d8 = D.
(Kotchiev-Maric, 1976).

Diag. 6 : 1. ... Fc5!! (dégageant la huitième rangée); 2. Tfe1 (car après 2. F×c5, Tah8 le mat en h1 serait imparable), Tah8; 3. Rf1, C×e3+!; 4. C×e3, F×e3; 5. T×e3, Th1+ puis 6. ... T×a1 et les noirs ont gagné une Tour.
(Dely-Kerkhoff, 1966).

Diag. 7 : 1. C×g7+!! (laissant passer la Dame vers g6), F×g7; 2. T×e6+!!, f×e6; 3. Dg6 mat.
(Klitsch-Gratschal, 1948).

Diag. 8 : Non pas 1. Cg5 à cause de 1. ... D×f6!; 2. Dh7+, Rf8, mais plutôt 1. Cd6!!, c×d6; 2. T×e6! et les noirs ne peuvent éviter le mat.
(Polugaievsky-Gulko, 1975).

Diag. 9 : Il faut amener la Dame sur g7 : 1. Tc5!! (empêchant 1. ... D×c2+ tout en dégageant la colonne g), D×c5 (1. ... T×c5 aurait eu la même réponse); 2. T×h7+!!, C×h7; 3. Dg7 mat.
(Hemsot-Heissenbütel, 1958).

Diag. 10 : 1. Dg4+!!, F×g4; 2. T×h6+!! (dégageant la diagonale e8-h5), g×h6; 3. Ff7 mat. Superbe.
(Vaccaroni-Mazzochi, 1891).

Diag. 11 : 1. ...Cb4!! (avec deux menaces : 2. ... Ca2 mat et 2. ... T×d1+ suivi de 3. ... Dc2 mat); 2. Dh3+, Rb8; 3. Td3 (seul coup), T×d3!; 4. F×a4, Ca2+; 5. Rb1, C×c3+; 6. b×c3, T×h3+; 7. g×h3, F×h1, etc.
(Lukovnikov-Alexeiev, 1973).

Diag. 12 : 1. C×e6!!, T×c4 (car sur 1. ... f×e6 suivrait 2. Dc3! visant g7 et c8); 2. Ch6+!!, g×h6 (2. ...Rh8; 3. F×g7 mat); 3. D×h6, Tc2+; 4. Rh3 et les noirs ne peuvent éviter le mat, par exemple 4. ... Ff8, 5. Dg5+, Fg7; D×g7 mat.
(Larsen-Matanovic, 1965).

Diag. 13 : 1. Rg2!! (dégageant la première rangée pour menacer 2. Th1), C×g4; 2. Th1+, Ch6 (2. ... Rg8; 3. Th8 mat); 3. T×h6+!, R×h6; 4. Th1 mat.
(Klaus-Wetzel, 1975).

Diag. 14 : 1. C×e6+!!, f×e6; 2. Db4! et les blancs gagnent la qualité car si 2. ... Dc7, alors 3. d4.
(Loboda-Pankevic, 1972).

Diag. 15 : 1. ... Tdg8+!; 2. Rf1 (2. Rh1 revient au même), Tg1+!!; 3. R×g1, Dg8+!; 4. Rf1 (4. Rh1, Dg2 mat), Dc4+!; 5. Rg1 (5. Re1, De2 mat), Tg8+; 6. Rh1, Df1 mat.
(Sämisch-Schieferdecker, 1953).

Diag. 16 : 1. Cf6+!, g×f6; 2. Df8+!!, R×f8; 3. Fh6+, Rg8; 4. Te8 mat.
(Richardson-Delmar, 1885).

Diag. 17 : 1. Cd5+!! (dégageant la troisième rangée, ligne dont on devine mal l'importance), c×d5; 2. Da3+!, Rd8 (seule case de fuite); 3. Dd6+, Rc8; 4. Tc1+, Fc5; 5. T×c5 mat.
(Kliavin-Juraviev, 1968).

PAGE 79

Le tarot

Problème n° 1 :

Vous devez défausser la Dame de ♥.
En effet, Nord prendra sans doute la main avec le 21 sur la continuation atout d'Est et pourrait abandonner l'exploitation des ♦ – mal répartis – pour les ♥; vous perdriez alors la Dame de ♥ s'il joue le Roi.
Par ailleurs, la défausse de la Dame de ♥ indique que vous n'êtes pas intéressé par cette couleur. Il n'y a aucune urgence à défausser le Roi de ♠, car vous pouvez espérer que Nord sera débordé à l'atout (pas d'atout au Chien) et vous ferez alors vos ♠ maîtres.
Dame de ♥ = 2 points.

Problème n° 2 :
1. ce minimum n'est que de 23 points car, si les atouts sont répartis normalement, on peut imaginer quelques répartitions fantaisistes des couleurs où vous vous feriez couper tous les points.
Par exemple :

Nord :
A 5 4 3 2 1 E
♠ V x x x
♥ –
♦ x x x x x x
♣ C V

Ouest :
A 13 12 11 10
♠ x x x x
x x x
♥ x x x x
x x x
♦
♣

Est :
A 9 8 7 6
♠
♥ x x x x
♦ C V x
♣ x x x x
x x x

Sud :
A 21 20 19 18 17
16 15 14
♠ R D C
♥ R D C
♦ R D
♣ R D

Ouest entame ♠ et la défense réalise les 10 premières levées. Essayez vous-même! par exemple ♠, ♦, ♥, ♦, ♠, ♥, ♣, ♠, ♥, ♣. Sud fera les 8 derniers plis sans point soit 23 points avec l'écart (5 points).
2. le meilleur moyen d'être sûr de gagner – les atouts étant répartis par hypothèse – est de demander le chelem. Selon le règlement officiel, celui qui demande un chelem (qui peut être demandé après l'écart) bénéficie de l'entame. Vous pourrez ainsi commencer par enlever les atouts de la défense et ferez tous les plis (2 points).

Problème n° 3 :
Malgré vos 10 atouts, il y a de très fortes chances que Nord gagne et ainsi encaisse votre Poignée et cela de la part de chaque défenseur; il est donc préférable de ne pas la montrer.
Vous avez peu d'espoir de prendre le Petit car il est probable que Nord détient 21-20-19 avec quelques atouts et peut reprendre ainsi trois fois la main tout en vous faisant couper les ♠. Si, par extraordinaire, le Petit est détenu par un de vos partenaires, vous allez l'offrir sur un plateau à Nord.
Par ailleurs, vos deux partenaires ne doivent pas avoir beaucoup de points, car Nord a trouvé au chien le 21, le Roi de ♠ et la Dame de ♦ et vous détenez le Roi de ♣ et la Dame de ♥; Nord a dû garder avec les deux autres Rois et les deux autres Dames.
Vous ne montrez pas votre Poignée : 3 points.

Problème n° 4 :
1. Entame 3 d'atout : vous devez obéir et mettre votre plus gros atout (le 20) pour forcer un gros atout de Nord, sinon celui-ci pourrait voler un pli avec par exemple 21 18 15. Fournir le 20 recèle cependant une ambiguïté puisque vous joueriez de la même façon pour indiquer la présence du Petit. Si Nord s'excuse ou ne peut prendre, pas de problème puisque vous continuerez atout. Si Nord prend du 21, vous essaierez de reprendre la main sur la couleur jouée par Nord afin de jouer atout pour éclairer vos partenaires.
20 = 2 points.
2. Entame 8 de ♠ : vous prenez du Roi et rejouez la couleur si Nord fournit.
Roi de ♠ = 2 points.
3. Entame As de ♥ : il suffit de mettre le 7, car en principe Ouest coupera le 2[e] tour. En effet, Ouest qui a entamé l'As de ♥ alors qu'il ne détient ni le Roi (au Chien), ni la Dame (chez vous), a dû jouer son singleton.
9, 8 ou 7 de ♥ = 2 points.
4. Entame 4 de ♦ : il faut forcer avec le Valet de ♦ pour éviter que Nord ne fasse deux plis avec Roi-10 par exemple.
Valet de ♦ = 2 points.
5. Entame 9 de ♣ : il faut prendre du Roi plutôt que la Dame en espérant un singleton ♣ en Nord.
Roi de ♣ = 2 points
Dame de ♣ = 1 point.

Problème n° 5 :
A aucune des onze tables de la finale, Ouest n'a entamé atout malgré l'absence d'atout au Chien. En effet, les deux Rois trouvés au Chien valent bien deux atouts et, par ailleurs, la présence de quatre atouts dans votre main n'est guère encourageante.
La majorité des Ouests (7 sur 11) a préféré entamer ♠ en privilégiant la qualité et la quantité des ♠ par rapport aux ♥, bien que l'honneur ♥ soit supérieur. Trois Ouests ont entamé ♥ et un seul a choisi l'entame du singleton ♦ qui ne s'imposait vraiment pas. Jouer un singleton est une entame dangereuse qu'il faut manier avec précaution car vous risquez le plus souvent de tromper vos partenaires (voir cependant l'entame ♥ dans l'exercice précédent).

A 18 17 6 5 3 2 1
♠ 5 4
♥ R 8 7
♦ D V
♣ D V 4 A

A 13 12 8 4 — A 20 10 9
♠ V 10 9 8 7 — ♠ R D C 6 2
♥ C 9 6 5 3 — ♥ 10 4 A
♦ A — ♦ 9 8 4 3
♣ 5 3 2 — ♣ C 10 7

A 21 19 16 15 14 11 7 E
♠ 3 A
♥ D V 2
♦ C 7 6 2
♣ 6

Même si Est fait l'impasse à ♦, il sera quand même avantagé car Nord, qui a la main longue à l'atout, coupera plus vite les ♦.
Entame ♠ = 3 points.

PAGES 81 ET 82

Le Scrabble :

Les « anagammes » :

TEIGNES (ou SIÈGENT) + B = BEIGNETS;
+ A = SIÉGEANT;
+ U = GUNITÉES;
+ M = GISEMENT ou MEETINGS;
+ I = ÉTEIGNIS;
+ E = ÉTEIGNES;
+ R = ÉGRISENT, GRENETIS ou INTÉGRÉS.
PETIOTS + L = PISTOLET;
+ A = POÉTISAT;
+ U = UTOPISTE;
+ R = PROTISTE ou TRIPOTES;
+ E = PETIOTES.

Les Benjamins :

- Avec PINASSE : CLOPINASSE, ÉPÉPINASSE, JASPINASSE.
- Avec DOLINE : MANDOLINE.
- Avec NOUILLE : AGENOUILLE, CORNOUILLE, GRENOUILLE, QUENOUILLE.
- Avec PÉTENT : COMPÉTENT, TEMPÊTENT.

Le deuxième coup :

1. UROPO(D)E, G4, 77 pts.
2. PASSERINE, H1, 33 pts.
3. EMPOSIEU, 4D, 72 pts.
4. LEVRON, G2, 23 pts.
5. H(Y)SOPES, 10F, 82 pts (entre autres sous-top, il y avait un autre scrabble sec : (J)OSEPHS et un magnifique scrabble sur le N : H(Y)PNOSES).
6. EFENDI, 3H, 35 pts.
7. SURFAIX, 10H, 98 pts.
8. AGLYP(H)E, 3B, 93 pts.
9. BOLIVAR, 6B, 26 pts.
10. AB(R)EAGI, 5E, 36 pts.

PAGES 82 ET 83

Le bridge

Problème n° 1
Le contre de votre partenaire exige l'entame ♠, faites-lui confiance et entamez le Roi de ♠. Le déclarant chute de 8 levées sur l'entame du Roi de ♠ tandis qu'il réussit son contrat avec l'entame ♥.

Problème n° 2
a. En tournoi par paires : d'après les enchères vous connaissez chez votre partenaire 5 ♥ 5 ♣ et avec le Blackwood moderne 2 As et le Roi de ♥. Ne pouvant savoir s'il possède les Dames de ♥ et de ♣ il serait déraisonnable de rechercher un grand Chelem d'autant plus qu'à 3 ♥ votre partenaire a produit l'enchère décourageante de 4 ♥. Il faut déclarer 6 ♥.
b. En match par quatre :
En match par quatre la différence de points entre 6 ♣ et 6 ♥ est négligeable il faut donc choisir le contrat le plus sûr c'est-à-dire 6 ♣ puisque l'on joue à 9 atouts.

Problème n° 3

♠ A V 10
♥ V 10 9
♦ A D 7 2
♣ 5 4 3

♠ D 8 — ♠ 6 5 3
♥ R D 8 2 — ♥ 7 6
♦ V 10 8 3 — [4 ♠] — ♦ R 9 5 4
♣ D 9 6 — ♣ V 10 7 2

♠ R 9 7 4 2
♥ A 5 4 3
♦ 6
♣ A R 8

Prendre l'entame avec l'As ♥ et tirer As et Roi d'atout sans tenter l'impasse à la Dame qui est le maniement classique à 8 cartes. En effet si les ♥ sont 3-3 vous ne pouvez pas prendre par contre avec les ♥ 4-2 le risque de coupe est trop grand. La Dame venant vous purgez le dernier atout d'Est et vous revenez en main par l'As de ♣. Vous tentez l'impasse ♦ qui est gratuite puisqu'en cas d'échec vous disposez d'une défausse ♣ sur l'As ♦. Il ne vous restera plus qu'à affranchir un ♥ pour réussir votre contrat dans les meilleures conditions de sécurité.

Problème n° 4

♠ D
♥ A R 5 3
♦ D V 10 9 8 3
♣ V 4

♠ V 10 9 8 6 — ♠ 7 5 4 2
♥ 8 4 2 — ♥ D V 10 9
♦ A 7 6 — [3 SA] — ♦ R
♣ 6 2 — ♣ A 7 5 3

♠ A R 3
♥ 7 6
♦ 5 4 2
♣ R D 10 9 8

Le timing est primordial dans cette donne. Prendre l'entame avec la Dame de ♠ et présenter la Dame de ♦. Est prend et contre-attaque D♥ que l'on capture avec le Roi du mort. On joue à présent le Valet ♣ surpris par la Dame de Sud. L'adversaire doit laisser passer sous peine de donner le coup. On tire le Roi de ♠ en défaussant un ♥ du mort et l'on joue ♦ autant de fois que nécessaire pour obliger Ouest à prendre. Quel que soit le retour Sud peut aligner neuf levées.

Si à la deuxième levée vous avez joué ♣, Est laisse passer coupant ainsi les communications. Sud ne pourra jamais rentrer en main pour tirer As Roi de ♠. Vous ne pourrez encaisser qu'un ♠, deux ♥, quatre ♦ et un ♣, soit une levée de chute.

Problème n° 5

Nord : ♠V 6 4 3 ♥A 8 ♦D V 1085 ♣A 6
Ouest : ♠D9852 ♥107 ♦R72 ♣953
Est : ♠R 7 ♥V 9 642 ♦A 4 ♣V 108 2
Sud : ♠A10 ♥RD53 ♦9 6 3 ♣RD74
Contrat : 3 SA

Entame 5 ♠, Est fournit le Roi. Il faut se prémunir contre les ♠ 5-2 en laissant passer le Roi ♠. Est continue ♠, on prend de l'As et l'on entreprend l'affranchissement des ♦ (seul As Roi ♦ en Ouest peut battre le contrat). Est prend mais n'a plus de ♠ (s'il en avait un c'est que les ♠ sont partagés 4-3 et l'on ne peut perdre que 3 ♠ et 2 ♦).

Problème n° 6

Nord : ♠A R 7 ♥A D 4 2 ♦A 9 6 3 ♣5 3
Ouest : ♠2 ♥R 10865 ♦10 2 ♣R 9 742
Est : ♠6 4 ♥9 ♦R D V 875 ♣D 10 8 6
Sud : ♠D V 109853 ♥V 7 3 ♦4 ♣A V
Contrat : 6♠

Entame 10 ♦, l'As du mort fait la levée. Pour gagner il faut réaliser 3 levées à ♥. Si la distribution des ♥ ne nous est pas favorable on pourra trouver la douzième levée grâce à un squeeze.

On purge les atouts en deux tours en terminant au mort, d'où l'on joue le 2 ♥ pour le Valet de Sud et le Roi d'Ouest. Ouest rejoue le 2 ♦ coupé en Sud. On tire l'As de ♥ découvrant l'inamical partage (Est défausse ♦). On coupe un deuxième ♦ en main et on tire tous les atouts. Sur le dernier atout Ouest doit sécher son Roi ♣ pour conserver un arrêt ♥ et Nord peut jeter son 4 ♥ devenu maintenant inutile. On arrive à la position suivante :



Il ne reste plus qu'à tirer la D♦ pour squeezer Est ♦-♣.

Problème n° 7

Nord : ♠7 5 3 ♥A R 4 2 ♦D 7 6 ♣10 6 3
Ouest : ♠D 10962 ♥V 9 763 ♦2 ♣5 4
Est : ♠V 8 ♥D10 ♦V 9 4 ♣A R V 987
Sud : ♠A R 4 ♥8 5 ♦A R 10853 ♣D 2
Contrat : 5 ♦

On coupe le troisième tour de ♣ avec le Roi ♦ (Ouest défausse le 6 ♠). La seule chance de gain est un squeeze majeur contre Ouest. Il faut pour cela qu'il ait au moins un 5-5 majeur. Ayant déjà montré deux cartes à ♣, il faut parier sur un singleton ♦ (ou une chicane). On monte au mort par la Dame de ♦ et l'on rejoue ♦ en faisant l'impasse au Valet, puis l'on tire tous les atouts pour arriver à la position suivante :



Sur le dernier Atout, Ouest est squeezé ♠-♥.

Problème n° 8

♠ A R 7 4
♥ A V 8
♦ 5 4
♣ R 8 3 2

♠ V 10 9 3
♥ 10 6 5 4 2
♦ D 9 6 2
♣ –

6♥

♠ D 8 6 5 3
♥ –
♦ R V 10 7 3
♣ D 9 7 5

♠ 2
♥ R D 9 7 3
♦ A 8
♣ A V 10 6 4

Vous pouvez vous permettre de perdre un ♣ à condition de conserver les rentrées en main nécessaires pour faire l'impasse ♥ et pour expurger le reste des atouts.
Il faut donc jouer immédiatement ♣ pour le 10.
– S'il tient, vous faites l'impasse ♥, vous rentrez en main à l'As de ♦ et tirez 13 levées.
– Si Ouest fait la Dame et rejoue ♦ (meilleur flanc), vous prenez, faites l'impasse ♥ et rentrez en main à ♣ si l'As n'est pas coupé.
– Si ouest coupe, vous pouvez maintenant tirer les atouts en tête puis refaire l'impasse ♣ grâce au Roi du mort.
Cette ligne de jeu n'échoue qu'avec la dame de ♣ sèche en ouest.

Problème n° 9

♠ A R V
♥ A 8 5 2
♦ A V 10 6
♣ 9 7

♠ 8 5
♥ R D 10 7 6
♦ 5 4 3
♣ D 5 4

5♠

♠ –
♥ V 3
♦ R D 2
♣ A R V 10 8 6 3 2

♠ D 10 9 7 6 4 3 2
♥ 9 4
♦ 9 8 7
♣ –

Il ne faut pas se précipiter et couper, en effet si vous défaussez un petit ♥ vous assurez le coup à 100 %. Est rejoue ♣ coupé en Sud. On tire l'As ♥ suivi d'un ♥ coupé. On monte au mort par l'As ♠ et l'on coupe un ♥. On remonte au mort par le Roi de ♠ et l'on coupe le dernier ♥. Il ne reste plus qu'à jouer ♦ pour le 10 du mort. Est en main est obligé de rejouer soit ♦ dans notre fourchette soit dans coupe et défausse.

Barème :
de 44 à 39 pts : vous êtes un expert
de 38 à 32 pts : excellent résultat, bravo!
de 31 à 35 pts : bon résultat
de 24 à 20 pts : vous êtes dans la bonne moyenne
de 19 à 9 pts : avez-vous assez cherché?
de 8 à 0 pts : vous devez absolument suivre la rubrique d'initiation (page 94).

PAGES 84 ET 85

Les dames :

Diag. 1 : 27-21 (26 × 17) 28-22 (17 × 28) 32 × 1 (B+).
(Cussac-Pincemaille, 2e ronde, 2-04-84.)
Diag. 2 : 29-23! et les noirs abandonnent car sur :
1. (18 × 29) 33 × 2 (B+)
2. (19 × 28) 32 × 1 (B+).
(Issalène-Brown, 3e ronde, 3-04-1984.)
Diag. 3 : 34-29 (23 × 34) 39 × 30 (35 × 24) 25-20 (14 × 25) 27-21 (16 × 27) 32 × 14 (B+1).
(Guinard-Génot, 1re ronde 1-04-1984.)
Diag. 4 : 26-21! (17 × 28) 39-34 (28 × 39) 30-25 (39 × 30) 35 × 4 (B+).
(Macaux-Almanza, 2e ronde, 2-04-1984.)
Diag. 5 : 32-27! (13-19) **AB** 29-23 (19 × 28) 27-21! (16 × 27) 30-24 (20 × 29) 34 × 12 (B+).
A : (14-19) 29-24 (20 × 29) 34 × 14 (25 × 34) 40 × 29 (B+1)
B : (13-18) 29-24, etc. (B+).
(Choquet-Biscons, 3e ronde, 3-04-1984.)
Diag. 6 : 27-21! (17 × 26) 32-28 (23 × 41) 34 × 25 (26 × 37) 36 × 47 (5-10) 42 × 31 (B+1).
(Luteyn-Biscons, 1re ronde, 1-04-1984.)
Diag. 7 : (18-23) 29 × 27 (24-29) 34 × 23 (19 × 46) 40-34 (7-11) 33-28 (46 × 40) 45 × 34 (N+1).
(Maggiore-Damelincourt, 2e ronde, 2-04-1984.)
Diag. 8 : 39-34! (35 × 44) 45-40 (44 × 35) 34-30 (35 × 24) 33-28 (22 × 33) 38 × 16 (B+).
(Delhom Fils-Hermelink, 1re ronde, 1-04-1984.)
Diag. 9 : 39-34 (17-22) **AB** 26-21 (22 × 31) 49-43 (16 × 27) 25-20 (14 × 25) 33-28 (23 × 32) 34 × 5 (B+)
A : (15-20) 27-21 (16 × 27) 33-28 (23 × 43) 34 × 32 suivi de 49 × 38 (B+2)
B : (24-30) 33 × 24 (30 × 39) 38-32 (19 × 30) 25 × 43 (B+1).
(Kouperman-Cussac, 1re ronde, 1-04-1984.)
Diag. 10 : (19-24!) 30 × 8 **A** (3 × 12) 28 × 19 (29-33) 38 × 29 (18-22) 27 × 18 (12 × 45) (N+)
A : 28 × 8 (3 × 12) 30 × 19 (29-33) 38 × 29 (18-22) 27 × 18 12 × 45 (N+).
(Desesquelles-Biscons, 6e ronde, 6-04-1984.)

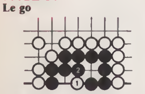
PAGE 87

Le Backgammon :

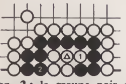
Diag. 1 : Blanc préférera jouer B10 → B5 et B9 → B3 à B10 → B4 et B9 → B4. Le jet éventuel de 6-6 au coup suivant est jouable sans laisser de pion isolé.
Un principe : essayer d'avoir un nombre pair de pions sur sa case la plus éloignée, ici B6. Si ce n'est pas possible – c'est le cas dans ce problème où de toutes façons on aura trois pions sur la case B6 – essayer d'avoir un nombre pair de pions sur les deux cases les plus éloignées – ici six pions sur B6 et B5.
Diag. 2 : après ce magnifique double 5, le compte de course est de 146 pour Blanc et 132 pour Noir. Ce retard de 14 points incite donc Blanc à attaquer et frapper en B5 avec 2 × B 10 → B5 ✱.
On préférera jouer BARRE → N10 à BARRE → N5 et N12 → B8 qui expose Blanc à une attaque en N5, plus dangereuse qu'une attaque en N10.
Diag. 3 : Blanc va jouer N7 → B11, mais lequel des deux pions noirs frapper : N8 ou B12?
Blanc choisira de frapper le pion en B12. Noir joue un back-game et l'option retenue est la plus défavorable au timing de Noir.
Diag. 4 : jouer BARRE → N10. Il faut résister à la tentation de frapper en N11, ce qui peut conduire à une attaque réussie de noir sur N5 ou N4 ou bien à l'établissement d'un point dans le jan intérieur blanc. En ne frappant pas, Blanc laisse Noir avancer ses pions et accroît son contrôle sur les jans extérieurs pour mieux contenir le pion arrière noir. Être frappé éventuellement en N10 ne présente pratiquement aucune gêne puisque Blanc tient le point N5.
Diag. 5 : frapper avec B7 → B3 ✱, cela doit devenir un réflexe. Mais comment jouer le 6? Jouer N4 → N10 est hors de question. Alors quel constructeur amener? Le choix se résume à ramener un pion en B5 ou en B4. Une fois encore, c'est le principe de la duplication/diversification qui va lever l'incertitude. Blanc va jouer B11 → B5 pour diversifier ses bons dés. C'est-à-dire, si Noir entre et frappe en B3, Blanc aura les 1, les 3 et les 4 pour rentrer et les 2 pour frapper. Alors qu'en jouant à tort B10 → B4, Blanc aurait toujours besoin des mêmes nombres pour rentrer, mais le 2 ne donnerait rien.
Diag. 6 : La rentrée en N6 étant obligée, où le jouer le 1? Dans ce genre de situations, il faut regarder ce que donnent les doublets que pourrait jeter Noir :
– 6-6 fait gagner Noir dans tous les cas;
– 5-5 est bloqué par le point

N8, si Blanc joue N7 → N8;
– 4-4 amène Noir en N2. Si Blanc a laissé son pion en N6, il y aura *return shot* (frappe en retour) à partir du pion à la barre (frappé en passant en N6);
– 3-3 conduit à un return-shot double si Blanc laisse son pion en N6.
– 2-2 et 1-1 sont neutres quelle que soit l'option choisie.
On voit que Blanc a intérêt à laisser le pion rentrer à la case N6 et à jouer N7 → N8 pour bloquer 5-5.

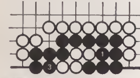
PAGE 90
Le go



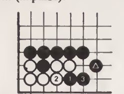
Diag. 1 : oui, le groupe noir est vivant; si Blanc joue 1, Noir répond en 2 et réciproquement. La forme en 4 en Z est vivante, tout comme la forme en L et la forme en ligne droite.



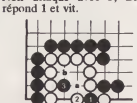
Diag. 2 : le groupe noir est mort. A tout moment le blanc peut jouer en 1, si Noir prend en 2, le blanc rejoue en △ point vital de la forme en 5.



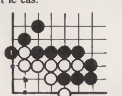
Diag. 3 : Noir est vivant. Il peut même se permettre de capturer les pierres blanches en jouant 1 et 3. Sa forme intérieure devient une forme en 4 en Z, vivante (voir diag. 1). Au cas où il n'a pas de liberté extérieure, le noir ne peut pas capturer les pierres blanches, mais il est vivant tout de même par *Seki* (impasse).



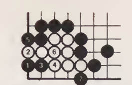
Diag. 4 : le coup 1 marche très bien à cause de la présence de △. Après 3, il n'y a plus de place pour faire deux yeux. Si Noir attaque avec 3, Blanc répond 1 et vit.



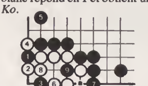
Diag. 5 : 1 est le coup important. Ensuite 3 est au point vital de la forme en 5. Si le blanc répond au coup 1 en a, Noir b règle la question. Sur toute autre attaque que 1, Blanc vit en jouant 3 ou a, suivant le cas.



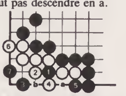
Diag. 6 : comme très souvent, c'est l'espace vital qui compte avant tout. Le *Hane* en 1 – coup diagonal – apporte la mort. Essayez les variantes quand le blanc répond en a, b ou c. Vous devez tuer le blanc dans tous les cas sans trop de difficultés.



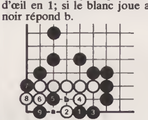
Diag. 7 : 1 est le point vital. Si le noir attaque en 2 ou 3, le blanc répond en 1 et obtient un *Ko*.



Diag. 8 : là, il faut combiner un peu : 1 pour réduire l'espace; 3, le point vital; 5, pour empêcher le blanc de s'échapper; 7 et 9 le *Damezumari* – manque de libertés – assassin. Après 9, le blanc ne peut pas descendre en a.



Diag. 9 : c'est le même genre de séquence que celle du diag. 8. 1 est le préalable pour que 3 devienne le point vital. Après 5, le blanc ne peut pas avoir d'œil en 1; si le blanc joue a, noir répond b.



Diag. 10 : il y a quelques traquenards. Il ne faut pas jouer la « glissade du singe » en 2 au lieu de 1; Blanc répond en 1, puis sacrifie sa pierre et réussit à vivre. Il faut donc réduire l'espace doucement, avec 1 et 3. Ensuite 5 est le point vital : si le noir commence par 7, Blanc 8, et que Noir joue 5 Blanc 9 vit. Si Noir joue 9, Blanc 5 et il y a *Ko* avec Noir a, Blanc 6, Noir b. L'ordre des coups est donc important : d'abord 5. Si Blanc répond en 9, Noir 8 tue. Finalement, avec 9, point vital habituel, le noir finit par placer le *Damezumari :* le blanc ne peut pas jouer en a.

PAGE 91
Othello :

Pb. 1 : 1. h2!; 2. ad libitum; 3. h6 et si 4. h5; 5. h4.

Pb. 2 : 1. el!; 2. f1; 3. h2, etc.

PAGES 92 ET 93
Apprenez à jouer...
... aux échecs

diag. 1 : 2. ... Dh4 mat.
diag. 2 : 7. D×h5 + !!, T×h5; 8. Fg6 mat.
diag. 3 : 7. g×h7 + !!, C×h5; 8. Fg6 mat.
diag. 4 : 6. Cd6 mat.
Exercice 1 : 1. Fe7! (menaçant 2. Df8 mat), T×e7; 2. Dh8 mat.
Exercice 2 : 1. C×e5+!; Cg6 (ou 1. ... C×h5; 2. Ff7 mat); 2. D×g6+, Re7; 3. Df7 mat.
Exercice 3 : 1. Ff7+!, C×f7; 2. D×c6+, Rd8 (ou 2. ... Fd7; 3. D×d7 mat); 3. C×f7 mat (Suba-Sax, 1984).

PAGE 95
... au bridge

Pour les ouvertures : **1. :** 1 SA; **2. :** 2 C; **3. :** 2 SA.
Pour le jeu de la carte :
1. Espoir : 1 levée si la couleur est répartie 3-3
2. Espoir : 3 levées si la couleur est répartie 2-2; 2 si elle est répartie 3-1; 1 si elle est répartie 4-0.
3. Espoir : 3 levées si la couleur est répartie 3-2; 2 si elle est répartie 4-1; 1 si elle est répartie 5-0.

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1248. Imprimé en France par Berger-Levrault
N° de commission paritaire : 62675. Photogravure couverture et encart : Vanves Offset Graphic.

BRONZEZ OUI

MAIS INTELLIGENT





Avec SVM découvrez chaque mois toute l'actualité de la micro-informatique et les tous nouveaux logiciels éducatifs, professionnels... sans oublier les jeux micro. Nos spécialistes les testent tous pour vous proposer les meilleurs.



Bulletin d'abonnement à découper ou recopier.

- Je désire recevoir SVM pendant 1 an à compter du prochain numéro.

M. Mme

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

CODE POSTAL __________ VILLE __________

- Ci-joint mon règlement de 150 F (étranger : 220 F) par chèque à l'ordre de S.V.M.

(Pour l'étranger chèque compensable à Paris ou mandat international.)

SCIENCE & VIE MICRO

5, rue de la Baume 75382 PARIS CEDEX 08

JS28

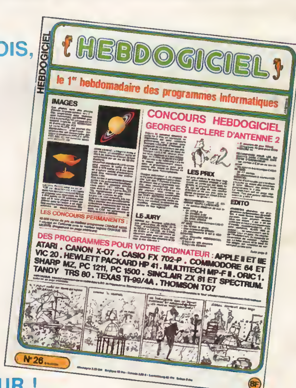
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE ORDINATEUR

CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE APPLE II
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE ATARI
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE CANON X-07
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE FX-702 P
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE COMMODORE 64
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE VIC 20
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE HP 41
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE DRAGON
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE ORIC 1
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE ORIC ATMOS
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE SHARP MZ
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE SHARP PC 1211
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE SHARP PC 1500
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE ZX 81
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE SPECTRUM
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE TRS 80
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE TI-99/4A
CHAQUE SEMAINE UN PROGRAMME POUR VOTRE THOMSON T0 7

DEUX CONCOURS PERMANENTS:
10.000 FRANCS DE PRIX CHAQUE MOIS,
UN VOYAGE EN CALIFORNIE
CHAQUE TRIMESTRE !

LE HIT PARADE DES MEILLEURS
LOGICIELS VENDUS EN FRANCE !

*NUMERO SPECIAL JUILLET AOUT:
4 PROGRAMMES POUR CHAQUE ORDINATEUR, UNE TABLE DE CONVERSION DES PROGRAMMES, 24 francs chez votre marchand de journaux!*

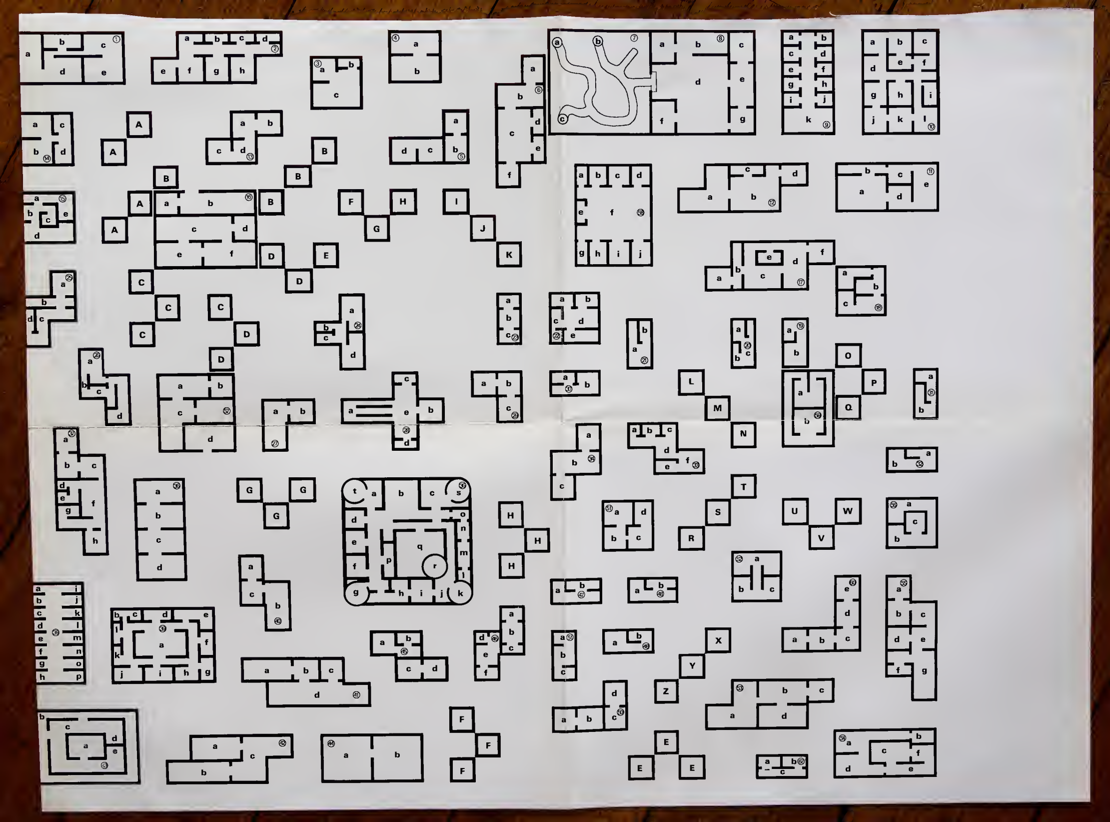


PRIX SPÉCIAUX SUR LES
MEILLEURS SOFT POUR
LES ABONNÉS !

LA PAGE "EDUCATION":
FAITES-VOUS PRETER UN ORDINATEUR !

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX, 8 Francs.


CONFOUR
1
2
3
4
5
TOUR
FISC
Michel Brassinne, Jean-Charles Rodriguez et Jeux & Stratégie 1984
Dessin Claude Lac



COSMOPOLY... MEGALOPOLY

L'encart que *J. & S.* vous propose ici ne pourra que réjouir les joueurs, puisqu'il s'agit d'un encart « multi-jeux »!
Vous pouvez utiliser l'encart tel qu'il est, en découpant juste les pions, et vous pratiquerez *Cosmopoly*, un jeu de guerre économique aussi rapide que brutal!
Après avoir découpé tous les bâtiments, usines, maisons, etc., vous jouerez à *Megalopoly*, une guerre sans pitié entre promoteurs, face à laquelle le traditionnel *Monopoly* semble d'une rare douceur...
Ce n'est pas tout : grâce à tous ces éléments de construction, les amateurs de jeux de rôle pratiqueront *MEGA* (ou un autre) et éventuellement des jeux comme *Battle cars* ou *Car wars*.

Lecture des règles
Pour pratiquer *Cosmopoly*, ne lisez que les parties du texte imprimées en rouge et en italique (maigre et gras); et ne découpez que les pions.
Pour pratiquer *Megalopoly*, lisez les parties du texte qui ne sont pas en italique et celles qui sont en italique gras (ces dernières sont communes aux deux jeux); et découpez tous les pions et bâtiments figurant sur l'encart.

Nombre de joueurs :
- ***de deux à quatre;***
- *à deux : on utilise uniquement la partie de la surface comprise entre la voie ferrée et la rivière; à trois, on peut franchir la voie ferrée; à quatre, on joue sur toute la surface.*

Matériel :
- ***encart;***
- ***pions;***
- ***papier et crayons;***
- la réglette qui accompagne les pions.

Préparation :
1. ***découpez les pions-prospecteurs (notés P dans la suite de la règle) et le pion-tour, qui doit être posé sur la piste « fisc », case 1.*** Puis, la réglette, les bornes, les voitures et tous les bâtiments et éléments divers représentés sur l'encart. Prévoir quelques éléments découpés à un format identique à la réglette qui formeront les routes. Les rues, voie ferrée, ponts, rivières et gare ne servent pas.
2. ***chaque joueur prépare son « livre de comptes », comme le tableau ci-dessous :***

recettes	dépenses	liquidités	personnel	bâtiments possédés (type)	valeur E.C.V.

Chaque joueur possède au départ *5 000 kF* ***(kilo-francs) (1 000 kF) inscrits au chapitre « liquidités ». Il devra noter toutes les transactions effectuées sur le livre des comptes. Le personnel est le nombre de pions P.***
3. le village :
Megalopoly est un jeu sans surface définie. Il peut se jouer sur une grande feuille de papier, une table ou à même le sol.
Seul un petit village est représenté au départ :
- placez le château, à peu près au centre de la surface totale prévue ou disponible pour le jeu;
- posez le milieu de la réglette sur le point central du château;
- posez une borne noire triangulaire à chaque extrémité et faites de même perpendiculairement. Les limites nord, sud, est et ouest du village initial sont ainsi définies;
- disposez à l'intérieur du périmètre ainsi délimité, en les espaçant d'environ 15 mm, les bâtiments composant le village initial; c'est-à-dire en plus du château : la mairie, la poste, l'église, quatre villas et quatre pavillons;
- tracez ou découpez dans du papier, une route d'une largeur de réglette et d'une longueur de x réglettes, reliant une des bornes du village à la limite de la surface déterminée au départ d'un commun accord. La route peut ainsi avoir 30, 40 ou 60 cm (ou plus, si vous le désirez).

4. ***chaque joueur pose ensuite un P de sa couleur*** au château *(à la gare).*

But du jeu :
ruiner tous ses adversaires et rester ainsi le seul joueur; ou être le plus riche à la fin de la partie, selon une somme fixée au départ, *100 000 kF* ***par exemple (30 000 kF) ou une durée prédéterminée (1, 2 ou 3 heures de jeu).***

Embauche :
chaque joueur possède un P au départ et ne peut en embaucher qu'un supplémentaire à chaque tour. Il apparaît au château *(à la gare).*
Tout P mérite salaire : 100 kF par tour, et bénéficie d'un mois double tous les six tours (un tour de jeu représente deux mois).
Les syndicats sont vigilants et interdisent de licencier du personnel durant la partie. Tout P engagé sera payé jusqu'à la victoire finale ou la ruine...

Véhicules :
deux sortes de véhicules sont disponibles dans *Megalopoly :*
- de tourisme : ils coûtent 300 kF à l'achat et 30 kF par tour d'entretien. Ils ne peuvent rouler que dans le village initial et sur les routes;
- tout terrain (style jeep) : ils coûtent 500 kF à l'achat et 50 kF par tour d'entretien. Ils sont utilisables partout.

Un joueur ne peut acheter que deux voitures de tourisme et un tout terrain. Dès l'achat (phase 2 du tour), le véhicule est placé contre le château.
Deux P au maximum peuvent prendre place dans le véhicule, ils y parviennent quand ils sont à son contact à la suite de leurs déplacements; le joueur les pose sur le véhicule.
Au cours d'un déplacement, un P en voiture peut s'arrêter au contact d'un autre pion P de sa couleur et le faire monter dans le véhicule.
A la fin d'une phase de déplacement, un joueur peut décider de faire descendre le ou les P du véhicule. Le véhicule ne peut en aucun cas être emprunté par un P d'une autre couleur.
Un P peut créer une parcelle ou poser une borne à partir de son véhicule.

Déplacements :
le nombre de points de déplacement maximum autorisé est égal au nombre de P engagés, multiplié par 2, répartis au gré du joueur.
Les déplacements s'effectuent le long de la réglette, orientée dans la direction choisie; la distance entre deux graduations correspond à une case.
Les déplacements en diagonale sont permis, excepté entre deux cases occupées par des P, ou un P et un bâtiment, et pour entrer ou sortir d'un bâtiment. Il est interdit de traverser une case occupée par un pion.
Un même joueur peut empiler jusqu'à trois de ses pions sur la même case dans un bâtiment. Ailleurs, tout empilement est interdit.
L'entrée et la sortie d'un bâtiment se font par n'importe quel côté, la case de sortie n'étant pas obligatoirement la même que celle d'entrée. Les parkings, jardins publics, cours d'école et décharge ne sont pas considérés comme bâtiments, et n'influencent pas les déplacements.
Pour franchir la voie ferrée ou la rivière, il faut utiliser les passerelles et ponts. Il est interdit d'occuper les cases y donnant accès.

Valeurs des déplacements :
- ***d'une case à une autre : un point;***
- *pour entrer ou sortir d'un bâtiment : un point,*
- *pour se déplacer à l'intérieur d'un bâtiment : deux points par case;*
- *pour poser un P sur un ou deux autres déjà empilés : trois points;*
- en voiture (quel que soit le nombre de passagers) : un quart de point par case, sur route; un demi-point par case en rase campagne (seulement pour le tout-terrain).

Création de parcelles :
en fin de déplacement, le joueur peut décider de créer ou d'agrandir une parcelle. Seuls les sommets d'une parcelle sont matérialisés à l'aide de bornes triangulaires à la couleur du joueur. La pose d'une borne coûte 50 kF. Le nombre de bornes de chaque couleur est limité. Quand sa réserve sera épuisée, un joueur devra donc retirer certaines de ses bornes déjà posées, pour construire de nouvelles parcelles.
- procédures : le joueur pose le milieu de la réglette sur l'un de ses pions P, puis l'oriente à sa guise, en sachant qu'il peut poser une borne à une extrémité de la réglette (celle de son choix) ou deux bornes (une à chaque extrémité).

Ensuite, s'il veut poser une ou deux bornes supplémentaires, il fait pivoter sa réglette jusqu'à ce qu'elle soit perpendiculaire à sa précédente orientation. Il peut alors poser sa ou ses bornes aux extrémités de la réglette (figure 1).

Figure 1 : exemple de création d'une parcelle. a. le joueur pose le milieu de la réglette sur son P, puis une borne (à sa couleur) à chaque extrémité de la réglette b. après l'avoir fait pivoter de 90°, il pose une troisième borne. Les pointillés indiquent les limites de la parcelle.

Lors de la création de la première parcelle, il est obligatoire de poser au moins trois bornes, qui délimitent une parcelle triangulaire. Ensuite, de tour en tour, chaque joueur peut poser 1, 2, 3 ou 4 bornes pour agrandir une parcelle déjà créée ou poser 3 ou 4 bornes pour délimiter une nouvelle parcelle.
- restrictions : sachant que les limites d'une parcelle sont définies par la ligne brisée qui relie entre elles des bornes voisines, deux bornes voisines ne peuvent jamais être distantes l'une de l'autre d'une longueur excédant celle de la réglette. Si c'est le cas, la parcelle n'est pas fermée. On désigne la parcelle comme parcelle « ouverte ». Il est possible de poser ses propres bornes dans la parcelle « ouverte » d'un adversaire.

Il est interdit de poser une borne qui ne servirait ni à la création, ni à l'agrandissement d'une parcelle ou à sa « fermeture »; de poser une borne dans une parcelle adverse, sauf si elle est « ouverte ».
Aucune parcelle ne peut inclure une portion de route ou du village initial.
En revanche, et c'est l'essentiel, la parcelle d'un joueur peut inclure une ou plusieurs bornes adverses (figure 2).

Figure 2 : en a, un joueur a disposé sa parcelle de manière à avoir une partie commune avec une parcelle voisine. En b, un joueur agrandit sa parcelle en posant les bornes 1 et 2; en c, les pointillés indiquent les anciennes limites de la parcelle. Le retrait de la borne d créerait une parcelle « ouverte ».

Ainsi, les joueurs peuvent avoir des terrains en commun. La partie commune aux deux joueurs est l'intersection entre les deux parcelles. Cela entraîne des conséquences importantes (voir plus loin) sur les coûts de construction et les profits dans cette partie commune (partage des frais et des profits).
- retrait de bornes : à la fin de la période de création ou d'agrandissement des parcelles, chaque joueur peut retirer les bornes qui lui paraissent inutiles. Il devra alors faire attention à ne pas créer de parcelles ouvertes, sauf s'il le désire. Un joueur peut retirer autant de bornes lui appartenant qu'il le souhaite, mais ne peut en aucun cas récupérer l'argent versé pour chaque pose de borne.

Les éléments du cadre de vie
La présence à proximité d'une habitation du village initial, d'un centre commercial, d'une route, d'une piscine, améliore les conditions de vie des habitants. Ces éléments du cadre de vie (notés E.C.V.) valent chacun 1 point E.C.V. Ils exercent leur influence à une distance exprimée en longueur de réglette (voir tableau). Au-delà de la distance fixée, ils ne sont plus considérés comme des éléments valorisant un lieu d'habitation.
En tout point du terrain, il est possible de faire la somme des points E.C.V. Cette somme (+ 1) sera le facteur multiplicateur des rapports immobiliers de chacune des constructions de chaque parcelle (voir exemples plus loin). Le nombre de points E.C.V. détermine également le coût de la construction.

Construction
1. Bâtiments et divers, c'est-à-dire toute construction, excepté les routes :
une construction ne peut être effectuée que dans une parcelle déjà délimitée. Les bâtiments ne peuvent évidemment pas être entassés et doivent être distants au moins de la largeur d'un P, afin de lui permettre le passage.

Type de bâtiment	Accorde un bonus comme E.C.V.	Délais de construction en tours	Nombre maxi	Coût/case	Rapport case/tour	Entretien/case/tour	Zone* d'influence E.C.V
Route	oui	–	–	500 kF par longueur de réglette	–	50 kF	1/2
Jardins publics	oui	–	–	50	–	–	parcelle
Pavillons (1 case)	–	–	–	300 × E.C.V.	100 × E.C.V.	10	–
Villas (2 cases)	–	–	–	250 × E.C.V.	100 × E.C.V.	10	–
Tennis, stade, piscine	oui	1	1 de chaque	150 × E.C.V.	100	10	1
Immeubles résidentiels (4 cases)	–	1	–	200 × E.C.V.	100 × E.C.V.	10	–
H.L.M. (8 cases)	–	1	–	150 × E.C.V.	100 × E.C.V.	10	–
École + Cour	oui	1	6	100	–	–	1
Usine 1	–	2	1	300	200	30	–
Usine 2	–	2	1	400	300	40	–
Usine 3	–	2	1	500	400	50	voir nuisances
Décharge	–	–	2	50	–	–	1/2
Centre commercial + Parking	oui	2	1	150 / case de Centre commercial	200 / case de Centre commercial	30	1
Proximité du village	oui	–	–	–	–	–	1/2

* La zone d'influence d'une construction qui offre un bonus en tant qu'élément du cadre de vie (E.C.V.) est mesurée en longueur de réglette.

Plusieurs éléments interviennent dans le choix des bâtiments (voir tableau ci-dessus) :

- la place disponible;
- la disponibilité : certains types de bâtiments sont en nombre limité;
- le coût de construction et, par la suite, l'entretien ainsi que le rapport (toujours indiqué par case, donc à multiplier selon la taille du bâtiment);
- son temps de construction, qui peut être nul ou nécessiter 1 ou 2 tours. Dans ce cas, le joueur doit annoncer qu'au tour suivant ou deux tours après, il posera tel bâtiment sur telle parcelle;
- son utilité. Ici intervient tout un savant dosage. En effet, certaines constructions sont des E.C.V., donc modifieront tous les prix une fois posées. Elles peuvent être en elles-mêmes lucratives ou non.

Cependant, d'autres constructions, également lucratives ou non, ne représentent pas des E.C.V. mais, par contre, peuvent modifier les revenus. Il s'agit des usines et de la décharge, qui peuvent causer des malus.

2. Routes :
Afin d'obtenir l'autorisation de construction, 2 pions de deux joueurs différents doivent se trouver ensemble à la mairie (un pion seulement bien sûr dans le jeu à 2).
Les deux joueurs décident du tracé exact de cette route, toujours d'une longueur et largeur de réglette et en ligne droite, par tour. Les frais de construction et, ensuite, d'entretien, sont répartis entre eux (50/50 ou à négocier).
Une route doit partir de la route initiale, d'une borne du village, en prolonger une autre commencée précédemment ou former une bifurcation. Elle ne peut jamais passer sur des bornes. Par contre, les constructeurs peuvent choisir de retirer certaines de leurs propres bornes, afin d'en faciliter le tracé. Si, ce faisant, ils laissent des parcelles ouvertes, un autre joueur peut venir alors y poser ses propres bornes, moyennant toujours 50 kF.
Une parcelle coupée par une route nouvelle peut disparaître s'il ne reste pas au moins trois bornes la délimitant. Les bornes et les bâtiments restent cependant à leur place, sauf si leur propriétaire en décide autrement (voir démolition).
Bien entendu, la route peut (et c'est vivement recommandé!) passer sur une ou plusieurs constructions adverses. Elles disparaissent alors, et les constructeurs de la route versent au malheureux une compensation égale à la moitié du rapport actuel du bâtiment et prennent à leur charge le coût de la démolition. Tous les frais sont partagés entre les constructeurs.

Boutiques
Un joueur peut essayer de se délimiter une zone commerciale lucrative. Pour cela, il doit fermer complètement des portions de rues avec des P.
La zone ainsi délimitée par les constructions et les P comprend un certain nombre de cases de rues qui rapportent chacun 300 kF. Cette zone est lucrative tant qu'elle est fermée et qu'aucun pion adverse n'y a pénétré (par les bâtiments), les issues des rues étant bouchées. Les cases de rue situées en bordure de jeu sont considérées comme ouvertes et doivent être fermées.
Les parkings, jardins publics, cours d'école, décharge, voie ferrée et rivière ne peuvent pas servir de limites à une zone commerciale lucrative.

Paiements divers
Sont à payer :
- *les entrées dans les bâtiments : 100 kF payables à la banque, si le bâtiment est vide, à l'occupant, s'il n'y en a qu'un, aux occupants, s'ils sont deux, 50 kF à chacun.*
- ***les salaires (100 kF par tour) et doubles mois (200 kF, tous les six tours);***
- ***les impôts : tous les six tours pour un montant égal à la moitié des recettes des six tours précédents;***
- toutes les poses de bornes (50 kF la borne);
- les constructions;
- l'entretien des constructions et des véhicules;
- les indemnisations éventuelles, démolitions et transformations d'usines.

Pour les constructions et l'entretien, les tarifs sont indiqués dans le tableau par case de bâtiment, le nombre d'E.C.V. entrant en ligne de compte. 1 E.C.V. multiplie le coût par 2, 2 E.C.V. multiplient le coût par 3, 3 E.C.V. multiplient le coût par 4, 4 E.C.V. ou plus multiplient le coût par 5.
Exemple : construction d'une H.L.M. à proximité du village (< 1/2 réglette), d'une route (< 1/2 réglette) et dans une parcelle comprenant un jardin public :
(8 carrés × 150 kF) × 4 E.C.V. = 4 800 kF
La démolition d'un bâtiment coûte la moitié de son coût de construction, sans tenir compte des E.C.V.

Encaissements
Les joueurs encaissent de l'argent sur tous les bâtiments dont ils occupent au moins une case à raison de :
- *100 kF par case inoccupée, s'ils sont seuls dans le bâtiment;*
- *50 kF, s'ils sont deux joueurs dans le bâtiment;*
- *rien s'ils se retrouvent à trois.*

Cette somme est multipliée par le nombre de P.
Exemple : un joueur seul dans une H.L.M. de huit cases ayant deux pions empilés touchera : (7 cases × 100 kF) × 2 P = 1 400 kF.
Deux joueurs ayant chacun un pion dans cette même H.L.M. toucheront chacun : (6 cases × 50 kF) = 300 kF.
Chaque case d'une zone commerciale lucrative rapporte 300 kF à son propriétaire.
Les encaissements, comme les paiements, s'effectuent en fonction du barème indiqué sur le tableau. Ils se calculent de la même façon que la construction mais sont modifiés par d'éventuelles nuisances.
Dans le cas d'une parcelle, ou d'une partie de parcelle, incluse dans celle d'un adversaire :
- si un bâtiment était construit : chaque joueur encaisse la moitié des bénéfices;
- si le joueur s'étant fait entourer construit : idem;
- si le joueur ayant entouré construit : il garde les bénéfices complets.

Nuisances
Les bâtiments situés dans la zone d'influence d'une usine ont un rapport divisé par le niveau de nuisance (1, 2 ou 3) de l'usine.
1. usines : lorsqu'un joueur construit une usine, il doit choisir le type de fabrication :
- « écolo » (1), sans inconvénient pour les habitants;
- à « nuisances » (2), divise par 2 les revenus de tous les bâtiments situés à une réglette de rayon;
- à « grandes nuisances » (3), divise par 3 les revenus des bâtiments situés dans des parcelles dont au moins une borne est située à une réglette de rayon.

Exemple : une usine 3 construite à proximité de l'H.L.M. de l'exemple précédent modifie ainsi le rapport :
[(8 cases × 150 kF) × 4 E.V.C.] : 3 = 1 600 kF.

Par la suite, on peut modifier le niveau de nuisance d'une usine, mais seulement une fois tous les six jours, et moyennant l'équivalent de son coût de construction.
2. Décharge : diminue de moitié les revenus des bâtiments situés à une demi-réglette de rayon.
3. Démolition : des joueurs peuvent démolir des bâtiments adverses lors de la construction d'une route. Un joueur peut également décider de démolir l'un ou plusieurs de ses propres bâtiments (par exemple pour construire à la place un autre type de bâtiment).
Durant le tour où s'effectue la démolition, les rapports des bâtiments situés à une demi-réglette sont diminués de moitié.

Actions diverses
- deux joueurs peuvent choisir de s'échanger ou de se vendre bornes ou parcelles.
- un joueur peut mettre aux enchères certaines de ses possessions (bâtiments, parcelles). Si aucun adversaire ne désire acheter, la vente n'a pas lieu.
- un ou plusieurs joueurs peuvent soudoyer le possesseur d'une usine afin de lui faire effectuer une transformation (soit parce qu'elle les gêne, soit parce qu'ils aimeraient qu'elle gêne un autre adversaire). Toutes les alliances (et trahisons inévitables) sont donc autorisées.

Élimination d'un joueur
Les découverts ne sont pas autorisés. A la phase paiement, un joueur peut cependant se retrouver avec les liquidités négatives, si la phase d'encaissement suivant lui permet de repasser en positif.
Un joueur se trouvant avec un chiffre négatif en « liquidités » à la fin du tour est éliminé. Ses bornes sont retirées du jeu. Ses constructions restent en place mais ne rapportent à personne. Elles comptent toutefois dans les E.C.V. et les nuisances.
Les prêts entre joueurs sont interdits.

Séquences de jeu
Au premier tour, le sort désigne le premier à jouer. Ensuite, le plus riche en liquidités commencera chaque tour. Les joueurs effectuent à tour de rôle :
1. négociations (5 min. maximum);
2. ***embauche*** et achat de voitures;
3. ***déplacement*** (à pied ou en voiture);
4. pose des bornes;
5. construction ou annonce de construction;
6. ventes, échanges et démolitions éventuels;
7. ***paiements*** (construction, entretien, salaires, etc.);
8. ***encaissements;***
9. ***un tour sur six : fisc;***
10. ***déplacement du marqueur de tour.***

Cas particuliers
Si un bâtiment est situé à cheval :
- sur deux parcelles : il n'appartient plus à personne mais peut être laissé en place si tous les joueurs sont d'accord; sinon, il est détruit (sans frais);
- sur une parcelle et un terrain libre : il est compté dans la parcelle.

Un joueur ne peut jamais choisir de poser un bâtiment à cheval sur une limite de parcelle, c'est uniquement lorsque ces limites changent que le cas peut se présenter.
- Litiges : si les joueurs ne parviennent pas à s'accorder, un vote à main levée a lieu. Si ce vote n'entraîne aucun départage, « la Justice tranchera » (tirer à pile ou face).

Michel Brassinne et Jean-Charles Rodriguez

UTILISATION DE L'ENCART DANS LES JEUX DE RÔLE

Que vous soyez un meneur de jeu confirmé ou débutant, le recto et le verso de notre encart vont vous permettre d'organiser plus facilement vos scénarios. Pour simplifier les explications, d'abord distinguons les deux côtés de l'encart : comme lorsqu'il s'agit de pions, nous parlerons de « face visible » pour désigner la vue en plan du village coloriée, avec ses maisons, ses jardins, ses usines, et de « face cachée », pour l'intérieur de chacune des habitations, avec des numéros et des lettres.
Il y a deux manières d'utiliser ce matériel de jeu :

1. vous n'avez pas découpé les éléments d'habitation. Vous avez donc l'encart en main et pouvez vous en servir comme d'un simple document intervenant dans votre scénario.
Par exemple, les personnages achètent ce plan, ou le trouvent, ou encore le reçoivent en cadeau à la suite d'une action. Le plan est celui de la ville dans laquelle se trouvent les personnages; et une partie de votre scénario a été conçue à partir du plan de cette ville. Dès qu'ils possèdent ce plan, les joueurs ne sont plus obligés de tracer sur papier le plan de la ville à mesure qu'ils y progressent.
Cette procédure est simple, mais suppose que vous sachiez déjà « construire » un scénario de jeu de rôle se déroulant dans une ville. Ce qui n'est pas forcément le cas. Pour en savoir davantage, reportez-vous au paragraphe « construction d'une ville ».

2. vous avez découpé tous les éléments d'habitation. Vous avez en main 62 bâtiments numérotés comprenant chacun plusieurs cases; la face cachée de chacun d'eux montre la disposition des pièces, que des lettres désignent. En outre, vous avez 50 maisons d'une seule case. Il existe 4 exemplaires de maisons marquées de A à H (32 éléments) et 18 exemplaires uniques notés de I à Z. Que faire de tout ce matériel?... Regardons cela de plus près...

Construction d'une ville

1. situez l'époque à laquelle se déroulera votre scénario, même si vous ne l'avez pas encore conçu : époque moderne, médiévale, antique, future...
2. la ville va être construite de manière qu'elle vive, en toute autonomie, indépendamment du scénario, et avec des personnages qui la parcoureront;
3. préparez une fiche par bâtiment numéroté (de 1 à 60 pour les bâtiments comprenant plusieurs cases et marquez les autres fiches de A à Z);
4. associez une fonction à chaque bâtiment. Par exemple, le numéro 1 est une auberge; le 2, un hôtel, et ainsi de suite. Vous noterez ces informations sur les fiches, ainsi que le contenu de quelques pièces. Par exemple : bâtiment 3 : une réserve; pièce (a) : des outils de terrassement, pièce (b) : des munitions, etc.
5. établissez une liste de métiers des habitants de la ville, puis indiquez sur les fiches les endroits où ils se trouvent. Par exemple : bâtiment 1, pièce(c), vit un forgeron.

La première partie de la construction de la ville consiste donc à définir les bâtiments et à y placer habitants et objets. Vous n'êtes évidemment pas tenu de construire ainsi toute la ville, avant de commencer à vous en servir. Après tout, un village composé d'une dizaine de maisons peut largement suffire pour entamer une partie.
Personnages et maisons existent désormais, mais seulement sur fiche. Il faut maintenant donner vie à cet ensemble. Deux choses restent à faire :
a. dessiner le plan de la ville;
b. animer les personnages et les rues;
Pour le plan de la ville, vous pouvez soit :
– tout préparer sur papier quadrillé en marquant les emplacements des bâtiments et leurs numéros;
– les poser au hasard (face visible) en formant des rues, des ruelles, des impasses et des places.
Face aux joueurs, vous pouvez poser les bâtiments à mesure qu'ils progressent dans la ville. Un pion figure le groupe de personnages et le M.J. place les bâtiments qui sont visibles de l'endroit où se trouve le groupe.
Ou encore, quand les personnages arrivent en ville, vous posez sur la table le plan sur lequel vous aurez disposé tous les bâtiments composant la ville (qu'elle soit entièrement préconçue ou créée au hasard).
Quand les personnages annoncent qu'ils désirent entrer dans une maison, ils la désignent du doigt. S'il considère qu'ils peuvent y entrer, le M.J. retourne la maison et à partir de la fiche correspondante, il raconte ce que voient les personnages, ou décrit la personne qu'ils rencontrent.
L'animation des rues et les événements qui peuvent s'y produire sont créés à partir de « tables » et nécessitent l'usage de dés. Passons immédiatement à la pratique à l'aide d'un scénario très simple.

LES RAPACES

1. le M.J. raconte : « *un homme très riche de la ville de X vous a appelé à son aide. Il vous explique qu'il est victime d'un groupe de malfaiteurs qui veut sa ruine, sinon sa mort* ». Le M.J. fournit les noms des malfaiteurs; les résidents portent les numéros de fiche 1, 5, 7, 8, 10 et 15; ces fiches préparées par le M.J. indiquent les numéros des maisons où ils habitent, où ils travaillent.
Le M.J. poursuit : « *il vous versera 500 pièces d'or par individu dont vous débarrasserez la ville. Vous êtes libres des moyens à employer* ».
2. Ce que ne savent pas les joueurs :
le commanditaire n'est pas si riche qu'il l'a fait croire. En fait, il a donné les noms des personnes à qui, au total, il doit plus de 10 000 pièces d'or... Leur disparition arrangerait bien ses affaires! Deux heures après l'entrée en jeu des personnages (20 minutes en temps réel dans *MEGA*, par exemple), il demandera à la garde de suivre les personnages. Quatre heures plus tard, il demandera leur arrestation, prétendant qu'il s'agit de dangereux assassins cherchant à se mettre au service d'usuriers. Dans le jeu, les gardes tentent d'arrêter les personnages dès qu'ils les voient.
Seule une discussion entre les personnages et les « victimes » désignées peut apporter la lumière dans l'esprit des joueurs. Les mendiants et les saltimbanques rencontrés en ville (voir le chapitre utilisation de la table des rencontres) indiquent aux personnages les heures pendant lesquelles ils ont une chance de rencontrer leurs « victimes ».
La plus grande partie de ce scénario est gérée par le

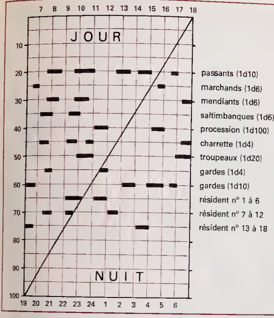


Table 1 : *rencontres en fonction de l'heure*

M.J. à l'aide de deux tables. L'une d'elles précise ce qui se passe lorsque les personnages sont dans la rue; l'autre, ce qui se produit lorsqu'ils sont entrés dans une maison.
A. Utilisation de la table des rencontres dans la rue :
matériel : un dé à 6 faces, une règle (ou la réglette de l'encart) et la table 1.
séquence : les joueurs indiquent au M.J. dans quelle direction leurs personnages se dirigent. Le M.J. déplace le pion-groupe de personnages sur le terrain (et fait éventuellement apparaître les bâtiments visibles de l'endroit où se trouvent les personnages);
Le M.J. procède à un tirage de pourcentage. C'est-à-dire qu'il choisit aléatoirement une valeur numérique comprise entre 0 et 100. (Lire des derniers chiffres d'un numéro de téléphone pris au hasard en haut et à droite sur une page d'annuaire téléphonique). Pour pouvoir indiquer aux joueurs ce que voient leurs personnages à ce moment précis dans la rue, il fait passer la réglette sur deux points de la table 1 : l'un d'eux est défini par la valeur tirée aléatoirement (bords verticaux de la table 1); l'autre, correspond à l'heure qu'il est dans le jeu (bords horizontaux de la table 1). Précisons que, par exemple, le temps passe 6 fois plus vite dans *MEGA* que dans la réalité. Jamais la réglette ne doit couper la diagonale de la table 1.
Dans de nombreux cas, le bord de la réglette coupe certains des traits noirs horizontaux. Ces intersections définissent les rencontres.
Par exemple, en ayant tiré 30 à 12 h, les personnages rencontrent des passants (de 1 à 10) jetez un dé à 10 faces si vous voulez dire combien, et des marchands (de 1 à 4 – lancez un dé à 4 faces pour dire combien, mais seulement si cela est nécessaire). Autre exemple : à 6 h du matin, en faisant 20 au tirage de pourcentage, les personnages rencontrent un troupeau, une charrette et des mendiants (à chaque fois le nombre peut être indiqué par le jet d'un dé comprenant le nombre de faces indiqué entre parenthèses).
Le plus intéressant pour le groupe d'aventuriers est de rencontrer un « résident » (personnage non-joueur prévu par le M.J.).
Par exemple : si la réglette recoupe le trait indiquant la rencontre d'un « résident n° 13 à 18 », le M.J. lance un dé à 6 faces et ajoute le résultat à 12. Il suffit alors au M.J. de sortir la fiche du résident concerné.
La ville est animée aléatoirement, mais la table 1 permet d'introduire un certain degré de réalisme (ou des choix). Par exemple, il est impossible de rencontrer des résidents après 3 heures du matin (ils dorment!).
B. Utilisation de la table des rencontres dans les maisons :
Les joueurs décident d'explorer une maison. Ils indiquent du doigt le bâtiment qu'ils veulent visiter.
Le M.J. retourne le pion-bâtiment de manière qu'il présente sa face cachée (porteuse d'un numéro). Il sort la fiche correspondante et indique aux joueurs, qui habite dans cette maison.

Le M.J. fait un tirage de pourcentage en regardant la table 2 et peut dire, en fonction de l'heure, si le résident est ou non chez lui. Par exemple, en faisant 25 entre 5 heures et 13 heures, il dit que le résident n'est pas chez lui, mais sur son lieu de travail. Cette procédure simule les renseignements que pourraient fournir des « voisins ». Si le résident est présent, il y a contact avec les personnages.

heures	0 → 5	5 → 12	12 → 14	14 → 18	18 → 20	20 → 24
Chez lui	0-90	0-10	0-20	0-15	0-30	0-70
Dans la rue/ auberge	91-97	11-15	21-90	16-30	31-60	71-95
Au travail	98-100	16-100	91-100	31-100	61-100	96-100

Table 2 : *pourcentage des lieux fréquentés par un résident en fonction de l'heure*

Le M.J. sort la fiche du résident (si elle a été prévue) et il y aura selon son choix : discussion, bagarre, fuite, etc. S'il a préparé son scénario avec soin, il devra pouvoir indiquer l'adresse du lieu de travail du résident, mais cela n'est pas d'une absolue nécessité.
Pour commencer, ne prévoyez que quelques résidents (sur fiche) et pas plus d'une quinzaine de maisons. Un minimum de pratique de la table 1 vous permettra de créer une véritable atmosphère de rue médiévale...

Michel Brassinne et Olivier Tubach ●